AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Janvier 1997 - n°36

La bombe d'Eagle : un Amiga à 500 Mhz !

Dossier : pourquoi investir sur Amiga ? Des experts répondent

Jeux : XP8 Bograts Ruffian World golf

La disquette sur coupon
Une top-sélection pour votre Amiga !

Le CD sur coupon
Spécial programmation : un compilateur C complet !

Nouvelles rubriques programmation : Assembleur, C, MUI...

Mensuel - 10,95 $can - 245 FL - 10,80 FS - 255 FB N°ISSN 1259-1165

L 2306 - 36 - 35,00 F

Labo : **2 modems 33600 bps pour votre Amiga, X-DVE, SMD-100...** Reportage : **l'Amiga voleur de couleurs** - Soluce : **Speris legacy (fin)** - Démos - Domaine public...

Tout l'univers du PC

La famille PC Team s'agrandit et lance sa gamme de Hors-Série.

Hors-série PC Team N°1 : le guide d'achat du PC !

39 F - 116 pages
En kiosque dès aujourd'hui, avec un CD-ROM

Au sommaire, comment bien choisir :

unités centrales
unités de stockage
moniteurs
cartes graphiques
cartes son
cartes vidéo
imprimantes
modems
souris
joysticks...

Mais aussi :

les bons plans de PC Team
comment éviter les arnaques
et plein d'astuces

Ne craquez pas pour un Pc avant de l'avoir lu !

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 60 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
Directeur de publication :
Romain Canonge
Tél : 01 48 87 54 69
Email : 100420.2600@compuserve.com
Directrice de la rédaction :
Christine Robert
Tél : 01 48 87 62 78
Email : 100567.3345@compuserve.com
Responsable publicité :
Hélène Blondel
Tél : 01 48 87 53 15
Assistante de direction :
Valérie Ambrosio
Tél : 01 48 87 60 11
Secrétaire générale :
Anna Vincent
Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :
Tél. : 01 48 87 60 11
Télécopie : 01 48 87 51 23
Rédaction
Tél : 01 48 87 57 30
Email : 100567.3344@compuserve.com
Secrétaires généraux de la rédaction :
Geoffroy Marty
(100567.3343@compuserve.com)
Stephan Schreiber (septh@club-internet.fr)
On collaboré à ce numéro :
Stéphane Anquetil, Vincent Oneto, Rod.
Directeur artistique :
Pierre-Yves Roudy
Tél : 01 48 87 52 95
Email : 100567.3343@compuserve.com
1re rédacteur graphiste :
Catherine Paire
Rédacteur graphiste :
Véronique Belpois
Illustrateur :
Christophe Bardon
Fabrication
Photogravure : L.C.A.G.
Impression : Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Marketing-presse :
Distrimédia, Toulouse.
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : en cours
Représentant légal :
Romain Canonge.
Associés principaux :
Romain Canonge, Christine Robert.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1996. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

POSSE PRESS

EDITO

Les mois se suivent et ne se ressemblent pas... Après les annonces tonitruantes du mois dernier, l'actualité de l'Amiga est relativement calme en ce début d'année. Enfin, l'actualité au niveau des produits s'entend, car en ce qui concerne Viscorp et le rachat d'Amiga technologies, les nouvelles défilent à la vitesse grand V. Et manque de bol, elles ne sont pas toutes bonnes. Ce qui justifie encore plus notre dossier : sous un titre volontairement alarmant se cache en fait un appel à ne pas tout laisser tomber maintenant. Ce serait trop bête, l'Amiga, quoi qu'on en dise, a encore de beaux jours devant lui.

La Rédaction

DISQUETTES - PAGE 6

La disquette sur coupon
Spécial programmation !
Un compilateur C complet !

Le CD sur coupon
Tous les outils pour surfer sur Internet !

ACTUALITES - PAGE 11

Tout ce qui se passe dans le monde Amiga, et même à côté, Dream vous le dit.

ESPACE LECTEURS - PAGE 16

Ciné, bédé, musique... Pour tout voir et tout entendre.

REPORTAGE - PAGE 24

Tu veux ma photo ? L'Amiga démontre une fois de plus qu'il s'adapte parfaitement à toutes les situations.

AVANT-PREMIERE - PAGE 26

Peu d'annonces ce mois-ci, mais parmi elles, un nouveau Worms !

Le nouveau Worms arrive !

JEUX - PAGE 27

XP8, Bograts, Ruffian et la daube du siècle : World golf.

JEUX ASTUCES- PAGE 32

Trucs et astuces font encore parler d'eux, entre deux messages dans la bouteille.

MESSAGES IN THE BOTTLE - PAGE 34

Les "messages dans la bouteille" prennent une ampleur monstre, c'est bon signe. Quant aux "trucs et astuces", ils ne s'en sortent pas mal non plus.

DEMOS - PAGE 36

Toutes les nouveautés de la scène Amiga et les résultats de quelques compos.

T'as d'beaux yeux, tu sais...

DOMAINE PUBLIC - PAGE 38

Toute l'actualité du logiciel (presque) gratuit.

Torque.

CD-THEQUE - PAGE 40

Une rubrique exceptionnellement pauvre, mais patience, ça ne durera pas.

LABO - PAGE 42

X-Dve, le générateur d'effets spéciaux pour la vidéo.

SMD-100.

Le SMD-100, un boîtier très intéressant. Et deux modems 33600 bauds pour surfer sur Internet.

EN PRATIQUE - PAGE 48

Les débutants apprennent à maîtriser le Shell, tandis que les programmeurs découvrent l'Assembleur, le C et la programmation orientée objets avec Magic user interface.

FORUM LECTEURS - PAGE 62

Vous posez des questions, nous répondons, c'est le courrier des lecteurs. Sans oublier les petites annonces, bien sûr.

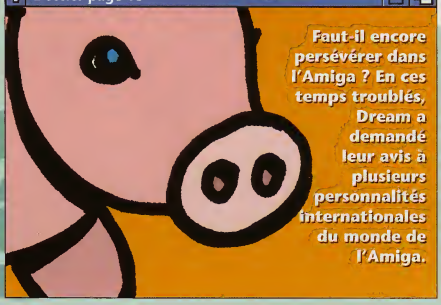
Bons plans P.17

Abonnement P.61

Dream's bootik P.58

Dream's market P.63

Dossier page 18



Faut-il encore persévérer dans l'Amiga ? En ces temps troublés, Dream a demandé leur avis à plusieurs personnalités internationales du monde de l'Amiga.

Disquette sur coupon

Le retour de la nouvelle disquette

Si l'on en croit votre abondant courrier, la nouvelle formule de la disquette Dream vous plaît bien. Nous voulions une plus grande simplicité d'utilisation, et il semblerait que nous ayons atteint notre but. Mais nous ne nous endormons pas pour autant sur nos lauriers, et cette disquette numéro 36 en est la plus belle preuve.

Juste une petite précision tout de même. Malgré le mode d'emploi tout en images (voir page ci-contre), certains parmi vous n'ont pas bien assimilé le principe du glisser-lâcher (drag and drop, en anglais). L'opération est pourtant hyper simple. Il s'agit, à l'aide de la souris, de déplacer l'icône de l'archive à extraire, jusque dans la fenêtre dans laquelle vous souhaitez la décompresser. Pour ce faire, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône en question (par exemple, Abacus200.x), puis, tout en le maintenant appuyé, déplacez la souris : vous remarquerez avec étonnement que l'icône suit les mouvements du pointeur. Placez alors l'icône dans la fenêtre où vous souhaitez décompresser l'archive (le Ram disk, ou bien une disquette vierge, ou bien encore un tiroir de votre disque dur) et relâchez le bouton de la souris. L'Amiga copie cette icône dans cette fenêtre, si bien que vous disposez maintenant de deux icônes identiques dans deux fenêtres différentes (pour résumer : la première se trouve dans la fenêtre de la disquette Dream, et la seconde, dans la fenêtre dans laquelle vous venez de la déposer). La première étape étant franchie avec succès, il ne vous reste plus qu'à décompresser effectivement l'archive, ce qui se s'obtient tout simplement en double-cliquant sur l'icône en question (attention, pas celle de la fenêtre de la disquette Dream, bien sûr, mais sa copie, que vous venez de déposer dans l'autre fenêtre). Le reste se passe de commentaires : le programme est automatiquement décompressé dans la fenêtre choisie, et après quelques instants, vous pouvez commencer à l'utiliser. Deux remarques s'imposent ici. Dans un premier temps, si vous avez utilisé le Ram disk pour décompresser l'archive, il est nécessaire de copier à nouveau le programme et tous ses fichiers sur une disquette vierge, car sinon, vous les perdriez en éteignant votre Amiga (cette opération est souvent facilitée par le fait que le programme se trouve à l'intérieur d'un tiroir ; dans ce cas, copiez directement le tiroir lui-même). Ensuite, la plupart des programmes fournis ne s'exécute pas directement, mais requiert une étape supplémentaire d'installation, qu'il ne faut pas oublier de réaliser. Cela varie suivant les applications, mais généralement, une icône nommée Install (ou quelque chose d'approchant) remplit cette fonction.

Où décompresser ?

Là, tout dépend de votre configuration. Si vous ne possédez pas de disque dur ni de lecteur de disquettes externe, décompressez les archives dans le Ram disk comme expliqué ci-dessus. Si vous avez au moins un lecteur de disquettes supplémentaire, utilisez plutôt une disquette vierge (placez la disquette Dream dans le lecteur interne et la disquette vierge dans le lecteur externe). Enfin, si vous disposez d'un disque dur, utilisez directement un tiroir de votre partition de travail.

La disquette Dream ? Pas assez chère, mon fils !

AmiPC biback 1

(Wb 2.04+, MUI)

Derrière ce nom bizarre, se cache un programme développé par un français, Olivier Lejardinier, dont le but est de faciliter l'échange de fichiers entre différentes plates-

AmiPC.

formes : Amiga, bien sûr, mais aussi Pc, Macintosh, Be, stations Unix…

Il s'agit en fait d'un logiciel de sauvegarde de disque dur (backup), dont les fichiers peuvent être utilisés indifféremment sur chacune de ces plates-formes. Ainsi, une sauvegarde réalisée sur Amiga, par exemple, pourra sans problème être restaurée sur un Pc ou un Macintosh, et inversement. Pour l'instant, seules les versions Amiga et *Windows* existent (les deux sont fournies dans l'archive), mais la version Macintosh est en cours d'élaboration, et une version Unix devrait suivre très rapidement. Une application concrète : pour réaliser le répertoire Z_Amiga du CD de Pc team, nous devions jusqu'alors ruser et transférer tous les programmes un à un, via des disquettes de 720 Ko, ce qui n'était d'ailleurs pas toujours possible, un nombre croissant d'archives dépassant allègrement la limite de capacité des disquettes DD. Dorénavant, grâce à *AmiPC biback*, nous effectuons une seule sauvegarde du répertoire sur l'Amiga, et nous restaurons le tout sous *Windows* pour réaliser le master du CD. C'est autant de temps gagné, et nous ne sommes plus obligés de *"découper en rondelles"* les fichiers trop volumineux et de les reconstituer sur le Pc !

Abacus

(Wb 2.04+, MUI)

Abalone, vous connaissez ? Ce jeu de plateau, plus connu sous le nom de *Solitaire* (rien à voir avec le jeu de cartes !), oppose

Abacus.

deux joueurs sur un damier hexagonal. Chaque participant dispose de 14 pièces et doit expulser du jeu celles de son adversaire. Chaque joueur déplace tour à tour une de ses pièces d'un cran dans n'importe laquelle des six directions possibles. Si le nouvel emplacement de la pièce est déjà occupé, la rangée entière du damier est alors également décalée d'un cran dans la même direction. Lorsqu'une pièce située sur le bord du damier en est poussée dehors, elle est perdue. Le premier des deux joueurs qui perd 6 pièces perd également la partie. Cela pourrait paraître simple, mais quelques petits raffinements apportés aux règles du jeu viennent compliquer la situation. Ainsi, un joueur ne peut décaler une rangée que si celle-ci est composée majoritairement de ses propres pièces. De plus, l'ordre des pièces dans la rangée n'est pas libre ; il doit y avoir d'abord celles du joueur qui pousse, puis ensuite celles de son adversaire. Bref, Abacus est un tout simplement un excellent casse-tête comme on aimerait en voir plus souvent.

MPEG Datatype 1.4

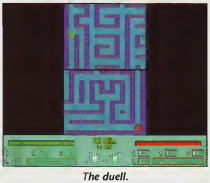
(Wb 3.0+)

Comment visualiser des animations Mpeg avec *Multiview* ? Tout simplement en utilisant le datatype idoine ! Ça tombe bien, en voici justement un !

Dédié aux animations Mpeg de type 1 (vidéo seulement), ce datatype est capable de produire des animations fluides, même sur un *A1200* de base. Il affiche les vidéo soit en 256 niveaux de gris, soit en couleurs, et sait utiliser au besoin la vmm.library (non fournie) pour la mémoire virtuelle. Il s'agit encore d'une version alpha, mais qui ne devrait pas poser de problèmes particuliers, si l'on en croit son auteur.

The duell

(Wb 1.3+, 1 Mo)



The duell.

Petit jeu d'arcade pour deux joueurs simultanément, *The duell* fonctionne sur tous les Amiga équipés d'un 1 Mo de mémoire minimum. Ecrit en *Amos pro*, il s'accommode plutôt bien d'un 68000, mais sera plus agréable à jouer avec un 68030 ou plus. Le but du jeu est hyper simple : dans un labyrinthe à la *Poc man*, éliminer l'adversaire à coups de rayons laser. Le reste se passe de commentaires...

Et si cela ne marche pas ?

Certains programmes peuvent nécessiter une étape supplémentaire d'installation. Lisez bien leur documentation pour en savoir plus. Enfin, si l'étape 4 ci-contre s'est soldée par un échec, cela signifie que votre disquette est sans doute abîmée. Dans ce cas, retournez-la à l'adresse suivante : Dream/Disquette en panne, 21, rue N. D. de Nazareth, 75003 Paris. Après examen et vérification de l'origine de la panne, nous procéderons à un échange gratuit et immédiat de la disquette défectueuse.

Mode d'emploi

1

Prenez soin de réaliser une copie de sécurité de la disquette originale. Lorsque c'est fait, renommez-la de façon à supprimer le préfixe "copy_of_" qui apparaît devant le nom, puis protégez-la en écriture. La disquette n'étant plus bootable, vous l'utiliserez depuis votre Workbench habituel.

2

La disquette Dream contient dorénavant les fichiers "readme" originaux des programmes fournis. Il suffit de double-cliquer sur l'icône d'un fichier "readme" pour en afficher le contenu. Appuyez sur Espace pour faire défiler le texte, ou sur Q pour fermer la fenêtre.

3

Pour décompresser une archive, commencez par faire glisser son icône jusqu'à l'emplacement de destination désiré. Ici, nous avons choisi le Ram disk, mais un tiroir de votre disque dur ou une disquette vierge feront l'affaire. Si vous n'avez qu'un seul lecteur, utilisez plutôt le Ram disk.

4

Double-cliquez sur cette icône ; l'archive est décompressée à l'endroit où vous l'avez copiée. L'opération pouvant être assez longue, armez-vous de patience. Quand c'est terminé, le message "Operation successfull" apparaît brièvement, et la fenêtre se ferme toute seule.

5

N'oubliez pas de réactualiser le contenu de la fenêtre (menu "Fenêtre/Mettre à jour"). Si aucune icône n'apparaît, utilisez "Fenêtre/Montrer Tous les fichiers". Enfin, si vous êtes passé par le Ram disk, recopiez les fichiers et/ou les tiroirs sur une disquette vierge.

Pour recevoir la disquette Dream 36 et le CD de Pc team 20 :

- *complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible*
- *joignez un chèque ou un mandat à l'ordre de Posse Press*
- *envoyez le tout à Dream/VPC, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.*

Pour tout renseignement, appelez le 01 48 87 60 11, de 9h30 à 12h30 uniquement.

B O N D E C O M M A N D E

Je désire recevoir

❑ **la disquette 36 au prix de 10 francs** ❑ **le CD 20 au prix de 25 francs**

Ci-joint un chèque de ..... francs à l'ordre de Posse Press.

❑ Madame ❑ Mademoiselle ❑ Monsieur

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

..... Code postal ..... Ville .....

Age (facultatif) .....

Je possède :

❑ Amiga 500/1000/2000 ❑ Amiga 500+/600/3000 ❑ Amiga 1200/4000

❑ lecteur CD/CD-32 ❑ Pc

CD-Rom sur coupon

Le premier CD-Rom Amiga français au monde !

Un compilateur C freeware, une version démo du Blitz basic, toutes les informations sur le hardware de l'A1200, la collection complète des Amiga report, des utilitaires, des démos et des jeux à la pelle... Bref, une fois de plus, The CD est une véritable mine d'or que nous ne pouvez pas vous permettre de rater !

Comme d'habitude, le répertoire Z_Amiga est organisé de manière thématique. En l'occurrence, le thème du mois est la programmation... Le mois dernier, nous vous proposions un excellent Assembleur du domaine public, *PhxAss*, ce mois-ci, nous allons encore plus loin en vous offrant un véritable compilateur C complet ! Mais jusqu'où nous arrêterons-nous ?

Répertoire C

Vbcc (pour Volker barthelmann's c compiler) vous permettra de vous initier aux joies de la programmation en C sur Amiga. Ce compilateur ne manque pas de qualités : compatibilité avec la norme ANSI, génération de code 68000 à 68060, possibilité de génération de code pour les co-processeurs arithmétiques 68881 et 68882, fichiers objets compatibles avec *Blink* et *Slink* (le linker de Commodore et celui du SAS/C), réglage des options de compilation via une interface graphique... De plus, il est totalement gratuit et fourni avec son propre code source (écrit en C, ça va de soi) !. De plus, il est peu gourmand en ressources systèmes, et s'accommode fort bien d'un seul petit méga-octet de mémoire (pour les petits projets, s'entend). En revanche, un disque dur est quasi-obligatoire, et pour des raisons de copyright, *Vbcc* n'est pas fourni avec les fichiers Include d'Amiga technologies, qu'il vous faudra vous procurer par ailleurs (le CD *Amiga developper* étant le meilleur moyen de les trouver).

Pour compléter un peu *Vbcc*, nous avons inclus dans ce même répertoire quelques utilitaires divers écrits en C et livrés avec leur code source : *CenterWin* (centrage d'une fenêtre dans son écran par simple appui sur une touche), *GetKick* (sauvegarde du Kickstart dans un fichier), *NoClick* (empêche le clic des lecteurs de disquettes vides), et quelques autres encore.

Répertoire hard

Ce répertoire contient une documentation complète et en cinq parties sur le hardware de *l'Amiga 1200* : son histoire, son contenu, sa programmation... Vous y trouverez même des plans de construction d'une carte d'extension et d'une interface Pcmcia !

Répertoire Blitz

Pour les allergiques au langage C et à l'*Assembleur*, le *Blitz basic* est une alternative à considérer. Prévu, comme *Amos*, pour la programmation de jeux, il permet également le développement de vraies applications multitâches. Nous vous proposons ici la démo de la version 2.11, sont la seule limitation est de ne pas permettre la création d'exécutables indépendants (les programmes ne peuvent être exécutés que depuis le *Blitz basic* lui-même).

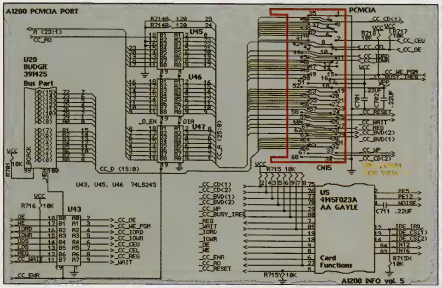
Pour vous aider dans vos premiers pas en *Blitz*, nous avons également inclus le *BlitzGuide*, un fichier *AmigaGuide* recensant et décrivant l'ensemble des commandes du *Blitz basic*. Enfin, l'éditeur d'origine du *Blitz* n'étant pas terrible, nous vous en proposons deux remplacements, à savoir *NewTED* et *SuperTED*. A vous de choisir celui des deux que vous préférez !

Répertoire Xpk

La distribution complète de la bibliothèque universelle de compression de données, incluant les archives utilisateur et développeur, ainsi que les sources de la bibliothèque.

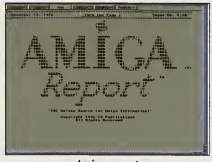
Répertoire AReport

Amiga report est la référence en matière de magazines électroniques. Présenté sous forme de fichier *AmigaGuide*, chaque numéro est une source inépuisable d'infor-



A1200 référence.

Sysprefs.



Amiga report.

mations, de tests de nouveaux produits... Bon, il est vrai que depuis que le rédacteur-en-chef, Jason Compton, est devenu le porte-parole officiel de Viscorp, il n'a plus beaucoup de temps pour s'occuper d'*Amiga report*, et la parution, normalement bimensuelle, est devenue pour le moins aléatoire... Il n'empêche que chaque nouveau numéro est toujours accueilli avec un enthousiasme certain.

Pour vous rafraîchir la mémoire, ce ne sont pas moins de 113 numéros d'*Amiga report* que vous nous vous proposons dans ce répertoire, qui couvrent la période allant du 19 mars 1993 au 13 novembre 1996 - soit 3 ans et demi de l'histoire de l'Amiga.

Répertoire Utils

Parmi les 9 programmes qui peuplent ce répertoire, citons notamment *Ate* (l'équivalent Amiga d'*Adobe type manager*, qui améliore l'utilisation des polices vectorielles), *Fetchit* (un clone de *Toolmanager* sous *Mui*), *ObjectView* (un remplacement pour *Multiview* avec entre autres une fonction de recherche dans les fichiers texte), ou encore *SystemPrefs* (un éditeur de préférences pour les Amiga à base de 68020 et plus).

Répertoire Jeux

Découvrez dans ce répertoire, 13 jeux passionnants ! Il y en a pour tous les goûts, du casse-tête en solitaire au jeu de combat à plusieurs, en passant par le clone de *Worms* et la course en 3D. Inclus également des nouveaux circuits pour *XTreme racing*.

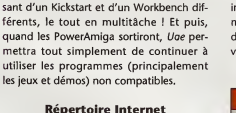
Répertoire Démos

Ce répertoire contient 8 des dernières démos AGA (A1200 et A4000).

Répertoire Emul

La dernière version Amiga d'*Uae*, l'émulateur... d'Amiga ! Aussi étrange que cela paraisse, *Uae* vous permettra d'émuler

SpeedRacerFX.



Vbcc.

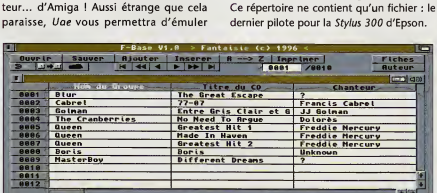
dans votre Amiga, un autre Amiga disposant d'un Kickstart et d'un Workbench différents, le tout en multitâche ! Et puis, quand les PowerAmiga sortiront, *Uae* permettra tout simplement de continuer à utiliser les programmes (principalement les jeux et démos) non compatibles.

Répertoire Internet

Hé oui, encore... Mais rassurez-vous, il ne s'agit ici que des mises à jours de deux programmes qui faisaient partie de notre Suite *DreamNet* du mois dernier : *AmiIRC* (qui passe en version 1.10) et *Yam* (qui passe en version 1.3.3a). Plus deux petits bonus : *InkSearch*, une page *Html* contenant des liens vers 19 sites de recherche sur Internet (*Yahoo!, Alta vista, Aminet, amiCrawler...*), et *YamScripts*, quelques scripts *ARexx* pour *Yam*.

Répertoire Imprime

Ce répertoire ne contient qu'un fichier : le dernier pilote pour la *Stylus 300* d'Epson.



Fbase.

Et les autres...

F-Base (une base de données en Français), *DrawStudio* (un programme de dessin vectoriel), *AmiCDFS 2.8* (gestionnaire de CD-Roms), *ZipTools* (gestionnaire de lecteurs Zip), *BackMan* (logiciel de sauvegarde sous Mui), *Collector* (outil de catalogage de vos images), *LWalker* (génération d'effets lumineux 3D), *Term* (patch vers la version 4.7a du célèbre émulateur de terminal)... Bref, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer !

The mode d'emploi

Le CD-Rom que nous vous proposons dans ces pages est celui du magazine Pc team. Il contient d'une part, des programmes Pc inutilisables sur Amiga, et d'autre part, des images, des sons, des modules et des animations exploitables sur Amiga (avec les logiciels appropriés). Mais surtout, il renferme un répertoire exclusivement consacré à l'Amiga !

•Les logiciels Amiga que nous vous proposons sont archivés avec Lha. Il est donc indispensable de les décompresser avant que de pouvoir les utiliser. Pour vous faciliter la tâche, nous avons inclus les outils nécessaires sur le CD, dans le répertoire Z_Amiga. Si on ne peut les utiliser que depuis une fenêtre Shell, ils sont, eux, directement exécutables depuis le CD.

•Par exemple, pour décompresser le programme NewTED dans le Rom Disk, ouvrez une fenêtre Shell et entrez les commandes suivantes :

```
Cd Pcteam20:Z_Amiga
Lha -x x Blitz/NewTED.lha RAM:
```

Vous pouvez naturellement remplacer RAM: par le nom d'une disquette vierge ou d'un tiroir de votre disque dur.

CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CONSULTEZ NOUS POUR LES CREDITS

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20

Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BARETTES MEMOIRES

1 Mo en 8 bits	99 Frs B
4 Mo en 32 bits	130 Frs B
4 Mo en 32 bits EDO	150 Frs B
8 Mo en 32 bits	250 Frs B
8 Mo en 32 bits EDO	260 Frs B
16 Mo en 32 bits	590 Frs B
LA RAM 32 Bits est en 60ns ou 70 ns	

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs B
A500+ - 1 Mo sans horloge	280 Frs B
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs B
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs B
CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES	*Pour A1200*
TBD 1200 0Ko + place Copro	410 Frs C
Option GenLock MTEC	140 Frs C
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 Mhz	1090 Frs C
Blizzard 1240 TERC 68040 - 40 Mhz	1990 Frs C
Option Copro pour Blizzard	530 Frs C
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 Mhz + Copro	4490 Frs C
kit scsi 1230 / 1240 / 1260	790 Frs C
Coprocesseurs: PLCC 68882-33/50 Mhz	190 Frs C
Copro PGA 68882 pour BLIZZARD	590 Frs C

A 1200 ESCOM PACK magic 2690 Frs E

A 1200 ESCOM+hd 170+scala 3690 Frs E

comparez nos prix en tower amiga !!!!

AMIGA TOWER 1200

3690 Fr E COMPLET WB 3.1

CD ROM SEXTUPLE VITESSE EXTERNE 640 F C

TBD SCANNER A MAIN
Scanner 256 tons de gris
400 dpi (rom 2.04 mini) 990 Frs C

- SUPER PROMOTION -
CD ROM 4x externe SCSI
Avec cable alimentation, toute machine
Seul 890 F C Avec SQUIRREL 1270 F C

LES OCCASIONS

Clavier A1200 azerty Neuf	150 F A
Clavier A1200 qwerty	100 F A
Manuel AREXX 3.0	100 F A
Manuel Amigados 3.0	100 F A

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	590 Frs C	145 Mo 2.5	790 Frs C
270 Mo 2.5	790 Frs C	635 Mo	890 Frs C
850 Mo	950 Frs C	1.Go	1180 Frs C
1.2GO	1320 Frs C	1.6 Go	1485 Frs C
2.0 Go	1790 Frs C	Cables+doc+disk	60 Frs C

BRADERIE SUR LES HD NEUFS OU OCCASIONS

hd 40 mo 2.5	399 F C	hd 200 mo 2.5	750 F C
hd 120 mo 2.5	695 F C		

DISQUES DURS SCSI

210 Mo 1090 Frs C		zip externe	1330 Frs C
1 Go	1660 Frs C	CdRom int scsi X4	630 Frs C

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko 32 bits 890 Frs C

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga 880 ko	310 Frs C
Externe amiga 1.76 MO	690 Frs C
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs B
Interne A 2000 880 ko	350 Frs B
Interne A600/1200 880 K	295 Frs B
Interne A1200/A4000 1.76 MO	570 Frs B
Lecteur avec FACADE pour TOWER 880 ko	210 Frs B

ACCESSOIRES

SQUIRREL seul	410 Frs B
SURF SQUIRREL	750 Frs B
Interf Idemux (option Idefix)	199 Frs (490Frs) A

LES OFFRES CD ROM

CDROM ATAPI NU		CD ROM ATAPI EXTERNE	
CDX8	650 Frs C	CD 6X	640 Frs C
		CD 8X	750 Frs C

Boitier externe CD + Alim 220 V 199 Frs C

AMIGA ET COMMUNICATION

AMIGA S-PORT	390 F B
logiciel Idefix+ manuel	320 F B
modem v34 28800 vocal	1090 F B
cadeau cd @- net avec chaque modem	

- IMPRIMANTES -

CANON BJC 210	1290 frs D	Moniteur 1438s Stereo 2190 Frs E
CANON BJC 240	1490 frs D	

Tower A1200 complet

Installation très simple et rapide. Aucune soudure n'est nécessaire. Le clavier est un clavier PC 105 T

Prez a brancher

VERSION avec CLAVIER PC 105 t	890 F E
A1200 3.1 TOWER + Pack MAGIC complet 3690 F E	
KIT pomcia	250 F B
OPTION:	
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC	320 F B
INTERFACE CLAVIER	290 F B

Romswitch A500/A500+/A2000 (Pour installer 2 Roms)	150 F A
Rom 1.3	145 F A
Workbench 3.00 Disk sans Manuel	100 F A
Souris Amiga 400 DPI	99 F A
Track ball professionnel	270 F A
Interface Midi	80 F A
Horloge Amiga 1200	190 F A
ALIMENTATION Amiga 146 watts	299 F B
10 Disquettes 3.5 HD	27 F A
Enceintes 2*120 W ampli	250 F B
Foot Pedal (Complement efficace des amateurs de course de voiture et simulateurs, il s'utilise au pied	50 F A
Joy top tbd (efficace et robuste)	65 F A

Claviers MIDI

AdLib Midi-Keyboard MM1	990 Frs C
49 touches dynamiques - amplificateur et enceinte intégrés - interface Midi fournie	
Typhoon Midi-Keyboard	490 Frs C
Clavier portable et programmable - 37 touches interface Midi fournie	
Scanner à plat	
Paragon 3300x600 dpi, 1200x1200 interp. couleurs, livré avec Scanquick 3	16,7 M de 1850 Frs D
Squirrel	410 Frs C

NOUVEAU CHEZ TURTLE BAY DIRECT

Notre Nouvelle Gamme de cartes accélératrices

Pour A1200

SHARK 1230 : 68030-25 MHZ	650 Frs
BLACK 1235 : 68030-50 MHZ	940 Frs
TIGER 1240-25 : 68040-25 MHZ	1750 Frs
TIGER 1240-40 : 68040-40 MHZ	2350 Frs

Se monte dans un A1200 ne necessite pas une tour

SPIDER 1260-50 : 68060 - 50 MHZ	3990 Frs
KIT SCSI	590 FRS

Pour A3000/4000

FANTOM 30040-40 : 68040-40 MHZ	2799 Frs
FANTOM 30040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs
FANTOM 40040-40 : 68040-40 MHZ	2790 Frs
FANTOM 40040-50 : 68060-50 MHZ	4790 Frs

Matériel livré avec notice francaise et disquette

Nouveau après le Tower ... le Bus ZORRO II

Matériel livré avec notice francaise 1399 Frs

Notre systeme est muni , du controleur de clavier PC incorporé, fonctionne avec toutes les cartes d'extensions accelatrices ou non du marché. elle incorpore 7 slots Zorro II.

TOUT ces produits correspondent à des frais de port de classe C (70Frs)

Nous importons également les produits suivants :
ASWB 3.1 + ROM pour

A500 / A600 / A2000	495 Frs C
A 1200	611 Frs C
A 3000	611 Frs C
A 4000	611 Frs C
Complet ,Docs,Roms,disquettes	

LE STAND CABLERIE - Autres cables nous contacter

Cable 2.5 /2.5	50 F A	Cable 2.5/3.5	70 F A
Cable 2.5/2.5/3.5	120 F A	Rallonge cd rom + 1 hd	120 F A
Cable Parnet	90 F A	Cable Tout Moniteur Amiga	99 F A
Rallonge joystick	90 F A	Cable imprimante	50 F A

Tout nos prix sont TTC . Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Pour les frais de port voir legende

FRAIS DE PORT : Montant à rajouter pour un envoi

A = 50 FRS B = 60 FRS C = 70 FRS D = 100 FRS

E = 160 FRS AUTRES : CHRONOPOST + 30 FRS

CONTRE REMBOURSEMENT : + 27 FRS

POUR PLUSIEURS ARTICLES PRENDRE LE PORT LE PLUS IMPORTANT + 10 FRS

La cinquieme colonne

Bob Ricard au rapport

"Et ça continue encore et encore,
C'est que le début, d'accord, d'accord..."

Cette chanson de Francis Cabrel illustre parfaitement ce qui se passe actuellement dans le monde de l'Amiga : Viscorp ne rachète plus Amiga technologies pour cause de compte en banque vide, et Escom remet le tout aux enchères. Plusieurs sociétés dont on préfère taire le nom sont intéressées, et on en saura plus bientôt.
Ça vous rappelle quelque chose ? Hé oui, c'est exactement la même situation que celle que nous avons connu lors du dépôt de bilan de Commodore, voici maintenant trois ans. Trois ans durant lesquels Escom et Viscorp n'auront en fin de compte été que d'insignifiantes parenthèses.
P..., trois ans ! Trois ans que l'on se bat à coups de millions de dollars pour une technologie aujourd'hui complètement dépassée. Trois ans totalement perdus, gaspillés.
Et depuis trois ans, l'Amiga survit. Ce n'est pas facile, mais il survit. Grâce à vous, grâce à moi, grâce à tous ceux qui aiment cette machine et qui ne veulent pas la voir disparaître. Grâce aux centaines de développeurs qui alimentent régulièrement la communauté en nouveaux programmes. Grâce à des sociétés allemandes, anglaises, françaises ou italiennes, qui osent encore se lancer dans l'édition ou la distribution de produits Amiga. Bref, grâce à tous ceux qui croient que l'Amiga a encore un avenir - même s'ils sont de moins en moins nombreux.
Alors que cet avenir passe par Viscorp ou Truc bidule corporation, finalement, ce n'est pas ça le plus important. Ce qui compte, c'est que les utilisateurs continuent d'utiliser. Et quand il y aura un nouvel Amiga (car il y en auro forcément un, un jour), que ce soit, à nouveau, la meilleure machine au monde. Mais surtout, que l'esprit Amiga reste intact. Comme le dit si bien la publicité, "sans amour, la technologie n'est rien". Tiens, je me demande si ce ne serait pas un Amigaïste qui auroit pondu ce slogan, par hasard ?

Bob Ricard

NOUVELLES DU FRONT

Le feuilleton Viscorp continue...

Le 27 novembre dernier, alors que Dream 35 était déjà sous presses, David Robinson, un avocat d'Escom, lançait la terrible nouvelle : Viscorp ne peut plus racheter Amiga technologies car elle ne dispose pas des vingt millions de dollars demandés (seulement vingt, et non plus quarante ? Oui, car Viscorp avait profité du propre dépôt de bilan d'Escom pour revoir sa proposition à la baisse). Pire, si Viscorp ne trouve pas d'argent rapidement, sa licence d'utilisation de l'AmigaOS sera également annulée.
De son côté, Viscorp déclarait quelques jours plus tard que les actifs en question ne valaient pas la somme demandée, mais reconnaissait également que ses activités ne généraient actuellement pas suffisamment de revenus pour faire face à ses obligations commerciales. Du coup, Bernhard Heimbach, qui s'occupe de la liquidation d'At pour le compte d'Escom, a relancé les enchères et plusieurs sociétés, dont les noms sont évidemment tenus secrets, se sont signalées... Viscorp n'est pour autant pas exclue de la course au rachat, mais elle ne fait plus partie des favoris. Le seul moyen pour elle d'avoir à nouveau une chance de racheter Amiga technologies consiste donc à renflouer ses caisses le plus rapidement possible, ce qu'elle fait en intentant un procès à une tierce société, Interactive video publishing, qu'elle accuse d'avoir contrefait ses produits... La date de ce procès n'est pas encore fixée, mais une audience préliminaire semble donner raison à Viscorp, pour qui le temps reste tout de même compté. Viscorp a donc d'ores et déjà annoncé que si un autre repreneur qu'elle était choisi, elle resterait tout de même intéressée par une licence de la technologie Amiga.
Pour la petite histoire, sachez enfin que le cours des actions Viscorp ne cesse de chuter. Cotée 11,37 au début de l'année, elle n'en valait plus que 1,8750 le 12 décembre, et 1,1 une semaine plus tard.

LA GRANDE BOUFFE

Petit repas entre amis

Les 8 et 9 février 1997, le Bugss organise une manifestation qui devrait rester dans la mémoire des Amigaïstes. L'Amiga bouffe s'est donnée pour but de réunir toutes les catégories d'Amigaïstes au cours d'un week-end où le maître mot sera "convivialité". Seront présents des associations, des professionnels, des particuliers, des groupes de démo-makers, des musiciens, etc. Pour en savoir plus et réserver vos places, prenez contact avec le Bugss au 05.56.46.26.09, ou par email : amigabouffe@bordeaux.cemagref.fr. Tout est gratuit, sauf le repas.

EAGLE TRES FORT

Un 060 dans votre 4000 TE

Toujours chez Eagle, une carte 060 à 50 MHz est prévue pour l'*A4000 TE* (voir Dream numéro 33). Jusqu'à présent, cette tour était vendue soit sans carte fille, soit avec une *Cyberstorm 060* de phase 5. Dorénavant, Eagle commercialise donc sa propre carte processeur. Si l'on en croit le constructeur, elle serait environ 20% plus rapide que la *Cyberstorm* équivalente. Dans un futur très proche, cette carte devrait également être disponible pour l'*A4000* standard et l'*A3000* (T).

L'Amiga, encore plus fort !

en hausse

▲ **Bientôt sur vos écrans**
La version 5 de Lightwave en français arrive bientôt sur vos Amiga !

▲ **PCTask**
Ça y est ! France festival distribution annonce la disponibilité fin décembre de la nouvelle version 4.0 de PCTask ! Rappelons que PCTask autorise l'émulation d'un Pc 486 et donc de Windows 95. Il y a des nouvelles comme ça...

LE MEILLEUR DES MONDES

Top secret

DeltaGraph'X et Ism annoncent la sortie d'un ordinateur hybride basé sur un *A4000* et un *Pentium* ! Pour la première fois intégrées dans un seul bloc boîtier, les deux familles processeurs Motorola et Pentium travaillent harmonieusement ensemble. Sur le même moniteur, avec le même clavier, la même souris, il sera possible de lancer une tâche sur *Windows 95* à partir de l'Amiga, profiter d'une carte son 16 bits bon marché, de l'affichage sur carte graphique Pc des animations Mpeg, CDI, Avi, etc. Le lecteur haute densité côté Pc pourra être utilisé par l'Amiga pour la lecteure et l'écriture de fichier Pc. Le transfert de programmes et fichiers passera par le bus commun SSI et le port série pour la commutation du mode moniteur. De plus, aucun ordinateur ne sera ralenti par ce système hybride grâce à l'utilisation du Siamese system, intégré dans cette station hybride. Idéal pour tous ceux qui souhaitent profiter de l'immense logithèque Pc sans abandonner leur Amiga !

EAGLE TRÈS FORT (BIS)

La vérité serait-elle ailleurs ?

La société allemande Eagle computer, déjà connue pour ses *A4000 Tower*, vient de créer la surprise en annonçant pour ce début d'année 97, une nouvelle carte à base de processeur Risc, l'*Alpha 21164* de Dec, dont la fréquence d'horloge atteint les 500 MHz ! Attention, on se calme : il s'agit en réalité d'une carte au format Pci, c'est-à-dire qu'elle n'est pas (encore) utilisable dans un Amiga. Alors quoi qu'est-ce ? L'astuce consiste en fait à placer cette carte dans un Pc relié à un Amiga par le système Siamese de Hi-q. Ce système permet en effet à un Amiga de prendre le contrôle d'un Pc via une liaison Scsi. Tous les périphériques du Pc sont alors directement exploitables par l'Amiga, depuis l'imprimante au CD-Rom, en passant par le disque dur et même le modem.
Autre contrainte imposée par Eagle, le Pc doit tourner sous *Windows NT 4.0* pour pouvoir accueillir le nouveau processeur.
Dans ces conditions, pourquoi tant d'emballement ? En fait, le choix du système Siamise n'est pas totalement innocent. Eagle computeur prévoit en effet de coupler le Pc avec un PowerAmiga fonctionnant sous *p-OS*, le système d'exploitation compatible au niveau source avec AmigaDOS que développe actuellement proDAD. *p-OS* étant multiprocesseur, il sera capable d'exploiter à la fois le PowerPC et le Dec *Alpha*, ce qui fera de cette machine l'une des plus puissantes stations de travail au monde. Le but final d'Eagle est de proposer dans un seul boîtier tour, un ordinateur multiprocesseur qui ressemblera fortement à un Amiga, mais n'en sera plus vraiment un...

EN BAISSE

Sus au 3.1 !

Si vous n'avez pas encore installé le Workbench 3.1 dans votre Amiga, c'est peut-être le moment d'y penser. Le prix du pack Kickstart/Workbench vient effet de chuter outre-Rhin, et ce de manière très significative. Les versions pour *A1200*, *A3000* et *A4000* coûtent maintenant à peine plus de 600 francs, tandis que les versions pour *A500*, *A600* et *A2000* sont à moins de 500 francs ! Bien qu'initiée en Allemagne, cette baisse de devrait pas tarder à se répercuter dans les autres pays européens.

MASSACRE A LA UNE

Bon goût

Qu'est-ce qui peut faire la une des magazines à scandale anglais et l'objet d'un reportage de 5 minutes au JT de PPD ? L'Amiga bien entendu ! Mais pas sous son meilleur jour... La raison de cette couverture médiatique inattendue : *Playground slaughter* (en français, *Massacre dans la cour d'école*), un logiciel du domaine public pour Amiga. L'émoi est grand en Angleterre, devant un jeu qui reprend le scénario du fait divers le plus traumatisant de ces derniers mois où un malade armé avait assassiné plusieurs enfants dans une école anglaise. Le distributeur de DP incriminé a du bien entendu retiré de son catalogue le CD-Rom sur lequel le jeu était présent. Sans céder au catastrophisme, saluons le mauvais goût du programmeur et la publicité calamiteuse de ce petit jeu pour notre machine.

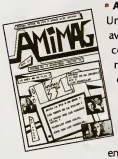
Une époque formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

• **Assurancetourix**
Qu'il peut être parfois ingrat d'être mélomane ! En effet, un joueur de cornemuse écossais qui ne maîtrisait sans doute pas toutes les subtilités de l'instrument (si toutefois subtile l'instrument peut être) et qui exaspérait sa voisine, s'est vu contraint et forcé de quitter son pays natal. Les américains faisant parfois preuve de beaucoup d'humanisme ont été touchés par la douloureuse histoire de ce barde et on donné une suite favorable à sa demande "d'asile musical". Reste à savoir si ses nouveaux voisins seront du même avis !

• **L'abstinence s'impose !**
Les occupants de la station Mir risquent d'ici peu d'être bien emm... Le système de pompage des eaux usées de l'infrastructure orbitale (qui gère notamment les toilettes) est en effet tombé en panne depuis quelque jours. Trop prévoyants, les préparateurs avaient rangé quelque part dans la station une pompe de secours, laquelle demeure à ce jour introuvable. Le "Cargo progress" qui permettrait de leur en apporter une autre décollera très bientôt, dit-on sur terre...

Le coin des fanzines



• Amimag

Un *Amimag* peut en cacher un autre ! Nous avons en effet reçu deux numéros du désormais célèbre fanzine bruxellois ! Au sommaire du numéro 9 (septembre/octobre 96) : un dossier qui pose la terrible question *"Quel avenir pour l'Amiga ?"*, un hit-parade des meilleurs softs du DP ou encore une rubrique fanzines... *Amimag n°10* (novembre/décembre 96), vous souhaite de bonnes fêtes de fin d'année en vous offrant non pas 18, mais 24 pages ! Là encore, le fanzine pose des questions métaphysiques *"Amiga : la fin d'un rêve ?"* (le dossier du mois), et d'autres plus "physiques", avec, en page centrale, la pin-up du mois.

• Dynamigamite

Après un brainstorming d'enfer pour trouver le nom de leur fanzine, les petits gars de Portes-Les-Valence nous reviennent avec un *Dynamigomite* explosif. Au menu de ce numéro 4 un dossier original (s'il en est) : *"Aux frontières du réel : les PCistes favorisent l'Amigo !"*, des tests de jeux, des trucs et astuces et en prime une BD, le tout arrosé d'une bonne dose d'humour !

• Amiga shopper n'a plus de Future

Le géant anglais de la presse spécialisée, Future publishing, a décidé de cesser la parution de l'un de ses titres consacrés à l'Amiga. Le numéro de Noël de notre confrère Amiga shopper, qui ne pesait déjà plus que 54 pages, aura été son dernier. Amiga format, lui, continue de plus belle.

• Idg orphelin

Même situation chez Idg media, autre éditeur international réputé, qui cesse la parution d'Amiga action, un magazine totalement consacré au jeu sur Amiga. Enfin, il ne s'agit ici qu'un transfert, puisqu'Amiga action fait maintenant partie intégrante d'Amiga computing, autre titre du groupe Idg media.

en baisse

▼ Politically incorrect.

Un pirate a forcé le site Web du parti travailliste britannique et transformé son titre, originellement "La voie vers le manifeste" en un moins flatteur "En route pour nulle part". Après avoir trafiqué les liens hypertextes pour qu'ils conduisent à des pages pornographiques, le hacker a ajouté à la page d'accueil la célèbre marionnette télévisée caricaturant Tony Blair avec la mention : "Parti travailliste en ruine : les mêmes politiciens, les mêmes mensonges". La police enquête.

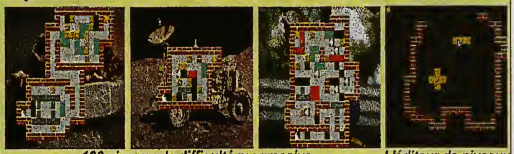
MAZE MANIA

UNE STRATÉGIE POUR RÉUSSIR

Enfin un nouveau jeu pour Amiga et PC !

Maze-Mania est un très mignon jeu de réflexion entièrement animé et sonorisé. Il vous entraîne dans un "footing"cérébral dont vous sortirez plus fort qu'avant ! Doté de 100 niveaux progressifs, ainsi que d'un éditeur pour 100 niveaux supplémentaires, ce CD-ROM contient également la version pour PC.

Dès le 1er niveau, vous êtes plongé dans une série de parcours qui font appel à vos capacités de vous sortir de toutes situations. Courage, il existe pourtant toujours une solution !



100 niveaux de difficulté progressive — L'éditeur de niveaux

Configuration : Amiga 2 Mb RAM 8 Mb sur Disque dur accès CD-ROM. PC:multimédia,DX2, win 3x ou 95

Prix TTC 249.00 F + Port : 35.00F sous 24/48 h.

Pour recevoir MAZE-MANIA sous 24 ou 48 heures :

Par courrier : Chèque de 284.00 F ou CB (avec numéro et date de validité) à BEST-PLUTON - 1 Rue de la Fosse aux Molnes - 95160 MONTMORENCY

Par Fax : au 01-39-64-11-98 règlement par CB (avec numéro et date de validité)

Par Téléphone : au 01-39-64-05-90 règlement par CB

Internet : http://www.worldnet.fr/momorproduct

• **Bons baisers de la terre**

Jusqu'au 1er janvier, vous pouvez envoyer vos vœux terrestres aux habitants de Saturne. La méthode est simple : faites parvenir une carte postale avec un petit mot gentil à la Planetary society de Pasadena qui se chargera de la numériser et de la placer sur CD-Rom. Ce CD voyagera dans la sonde Cassini dont le départ pour Saturne est prévu courant 97. Planetary society, 65, North Catalina av., Pasadena, California 91 106, Etats-Unis.

JOGGING

C'est sport !

Cela faisait longtemps que vous rêviez de faire votre jogging du dimanche matin sans sortir de chez vous ? Dites tout de suite merci à *Top-trainer*. *Top-trainer*, est un système d'entraînement sportif composé d'un logiciel et d'un petit matériel de capture de mouvements connectable sur le port imprimante. Une fois installé, il permet à l'utilisateur de parcourir certains circuits réels préalablement enregistrés, de se comparer à son précédent score (ou à celui d'un autre concurrent), il permet également de se mesurer via modem à un autre concurrent. Une synthèse vocale relance l'utilisateur dès la première faiblesse ou le premier excès, annonce les temps, les records au kilomètre, etc. et donne des précisions touristiques sur les lieux traversés. Livré avec trois circuits "Parcours en forêt", "Parcours à travers Paris", "L'ascension du col du Galibier", il sera complété de parcours supplémentaires sur des CD distincts.

EXCLUSIF

Amiga graffiti

Deltagraph'x sera désormais l'importateur exclusif de l'adaptateur *Graffiti*, qui se branche sur le port Rgb de l'Amiga et permet l'affichage rapide de 265 couleurs en mode Chunky sur tous les Amiga (y compris les non Aga). Des hits comme *Doom*, *Shapshifter* l'émulateur Mac et bientôt les autres applications sous Cybergraphx seront supportés.

Point de vue Images du monde de l'Amiga 1996

Profitons de cette année qui commence, espérons-le, sous de meilleurs auspices pour notre machine pour faire un point sur les faits marquants de l'année écoulée et sur ce qui nous attend pour l'année à venir...

• **Janvier**

L'année commençait plutôt bien. Amiga technologies annonçait le pack Amiga et Internet, et Escom devait distribuer massivement les nouveaux packs Magic. Le pack Internet n'a finalement jamais vu le jour (ou alors, au fin fond de l'Amazonie...) et il fallait quasiment se battre pour trouver un nouvel Amiga. Pire encore, c'est en janvier que sont apparus les problèmes d'incompatibilité avec les lecteurs de disquettes des nouvelles machines... Flight of the amazon queen arrive enfin, ainsi que Directory opus 5.0 et Main actor broadcast. Et les rubriques Amos et 10 lignes font leurs débuts dans Dream.

• **Février**

Pas de news fulgurontes, si ce n'est le démarrage de la BeBox... On note quand même une belle actualité ludique, avec Breathless, Odyssey ou encore Xtreme racing, tandis que le Blitz basic arrive en version 2.1. Et la méga nouvelle qui vous intéresse tous, c'est l'arrivée d'un répertoire Amiga sur le CD de Pc team !

• **Mars**

La grande annonce du mois, c'est l'arrivée de la carte accélératrice Blizzard 1260 turbo. Dream profite de ce numéro pour vous révéler tous les secrets de Dungeon master 2, tandis que Speris legacy (fin de la soluce ce mois-ci) orrive enfin jusqu'à nous.

• **Avril**

Escom annonce l'arrivée d'un nouvel Amiga, le 1300, qui s'avère en fait un prototype du Walker. La bête devait disposer d'un 68EC030 à 40 Mhz, d'un Kickstart 3.2... Tout cela n'arrivera évidemment pas. Toy story fait un carton au cinéma tandis que Dream vous explique comment utiliser des périphériques Pc sur Amiga, vous propose un jeu complet sur la disquette bis, teste Zeewolf 2, Gloom deluxe ou encore Star crusader... Et pourtant, rien à voir avec le poisson !

• **Mai**

Numéro spécial basé autour du rachat de l'Amiga par Viscorp, du Walker, et du World of Amiga. Un mois quand même un peu léger du côté ludique, avec seulement deux tests de nouveaux jeux : Slamtilt et Swos 95-96... Et l'arrivée de Bob Ricard dans nos pages, ainsi que celle des Messages in the bottle.

• **Juin**

Et si on vous faisait un cadeau ? C'est le cas au mois de juin, lorsque vous avez pu trouver la version complète de Imagine 3.0 sur le CD de Pc team couplé à Dream. Juin, c'est également un mois ludique, avec Primal rage, Pinball prelude et Total football, tandis que nous testons pour vous Wordworth 5. Ça chauffe dans les bermudas !

• **Juillet/août**

Un été très chaud se prépare, avec l'annonce des PowerAmiga et un reportage sur la conférence de Viscorp à Toulouse. Pour bien passer les vacances, vous avez même pu partir à la plage avec Hillsea lido, ou dans le temps avec Humans 3...

• **Septembre**

La première carte 3D pour Amiga fait son opparition, tandis que Turbo print arrive en version 4.1. Au niveau ludique, c'est le débarquement, avec Kick off 96, Legends, Black viper... Et Dream a retrouvé la piste du docteur P. Kittel, chez Pios.

• **Octobre**

Myst bientôt sur Amiga, info ou intox ? Si Broderbund affirme que non, un développeur polonais nous prouve, démo à l'appui, qu'il est tout à fait possible de réaliser un tel jeu sur notre machine. C'est également l'occasion de présenter la nouvelle carte Cyberstorm 060, plus rapide que l'éclair, et la Picasso II+.

• **Novembre**

Le Quake de l'Amiga, Alien breed 3D 2 déboule en force, ainsi que Fighting spirit. Mais les joueurs ne sont pas les seuls à être ravis par ce mois de novembre, les créatifs aussi avec l'arrivée d'OctaMED soundstudio et Imagine 5.0.

• **Décembre**

Hormis la disparition de la disquette bis, pour cause de stock de disquettes DD insuffisants, et le départ de Carl Sassenrath, le papa d'Exec (noyau multitâche de l'AmigaOS) de chez Viscorp, le mois de décembre reste un bon cru, avec en particulier le test de Capital punishment, un reportage sur l'Amiga show 96 et la sortie commerciale d'iBrowse, le navigateur Web le plus puissant sur Amiga.

• **Et pour cette année...**

Parmi les logiciels les plus attendus cette année, notons Lightwove en version 5, StormC, Pagestream 3.2, Draw studio, Personal paint 7.0, Cinema 4D 3, et lo sortie de la carte vidéo Cybervision 3D. Quant aux jeux, c'est principalement Worms 2 qui devrait faire parler de lui, ainsi que le très ottendu Slipstreom, qui devrait être un monument de programmation ! Du travail et du bon temps en perspective, donc...

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SQUIRREL** (A600/A1200) **395 F**
Adapateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: **45F - les 2: 80 F**
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compadible AMIPHONE TCP **285 F**
SOURIS CD 32 ou AMIGA (préciser SVP) **125 F - 2 pour 220 F**
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP) **25 F - 3 pour 50 F**
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas **425 F**
Carte MAGNUM **extension RAM A1200** - 8 Mo maximum - Fournie Oko **375 F**

Câble Péritel (2m) AMIGA: **95 F - 2 pour 150 F**
QUADRUPLEUR de MANETTES: **50 F - 4 pour 150 F**
KIT de transfert de fichiers AMIGA <=>PC (doc. F) 120 F
JOYPAD Competition Pro CD32/Amiga **175 F - 2 pour 300 F**
Câble NULL MODEM multistandard **5m: 145 F - 10m: 165 F**
SMD-100 SCSI VIDEOCD MPEG DECODER **1695 F**
Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200) **595 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DES PIÈCES DÉTACHÉES / PIÈCES DE RECHANGE AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Circuit **CIA 8520 PLCC** 391078-01 pour **A1200** **145 F**
Circuit **Super AGNUS 8375** (318069-16) A500/2000 **55 F - 2 pour 95 F**
Circuit **GARY 5719** (318072-01) **55 F - 2 pour 95 F**
LECTEUR INTERNE AMIGA 600 **285 F - 2 pour 500 F**

CPU 68000 8MHZ **45 F - 2 pour 80 F**
PAULA 8364(252127-02) Amiga500/2000 **55 F - 2 pour 95 F**
LECTEUR INTERNE AMIGA 500 **285 F - 2 pour 500 F**
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200 **285 F - 2 pour 500 F**

BLITZ BASIC 2.1 (VERSION ORIGINALE COMPLÈTE) 175 FF

Commande groupée: 2 x BLITZ BASIC 2.1: 320 FF

BLITZ USER MAGAZINES (BUM): BUM 9A/9B -2 disks- = 40 F
les 4 disks BUM 9A/9B 10A/10B = 65 F les 4

BUM 10A/10B -2 disks- = 40 F
BUM 5 / 6 / 7 / 8 = 40 F les 4

BLITZ BASIC SUPPORT SUITE: 110 F (3 disks). Avec: SuperTED2.5, REDDebugger 2.5, REDMapEditor 2.5, REDBlitzLibs, avec documentations, exemples, etc... Indispensable à tout programmeur Blitz sérieux.

Les BUMs et Blitz Basic Support Suite sont disponibles à tous, qu'ils se soient procuré leur Blitz Basic chez nous ou "ailleurs".

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris):

AMIGA DISKSALV 4 245 F
AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F) 365 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F) 175 F
HISOFT BASIC 2 475 F
HISOFT DEVPAC 3+ 475 F
HISOFT TERMITE 245 F
HISOFT TERMITE TCP 365 F

DIRECTORY OPUS 5.5 **375 F**
DICE C Compiler 3.02 (avec manuels sur disk) 325 F
G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages) 95 F
HISOFT DISK MAGIC 245 F
HISOFT NET & WEB (Contient IBROWSE version complète) 245 F
PRO VECTOR 3/STYLUS TRACER/PSIMPORT/REXXREQ 995 F
IBROWSE -Version complète- contient MUI 3.5+ 195 F

HISOFT CINEMA 4 D 1250 F
XCAD 2000 145 F
PC TASK 3.1 + **375 F**
PC TASK 4 **N'EXISTE PAS**
INTOS 95 F
GP FAX (dernière version) **325 F**
AMIGA ENVOY 195 F

UNE PETITE SELECTION DE NOS JEUX AMIGA DISPONIBLES (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D2 Killing Grounds 215 F
APPROACH TRAINER v 1.60 125 F
BLITZKRIEG (WARGAME) 45 F
BUBBA'N'STIX (F) 30 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200- 65 F
COLONIZATION (F) 115 F
CIVILIZATION (F) 95 F
CLOCKWISER -A 1200 (Casse-tête) 45 F
COALA - A 600 95 F
COALA - AGA 95 F
D-GENERATION (F) 45 F
DOGFIGHT (Microprose) - 85 F
ELITE 2 125 F
EMBRYO (5 discs) 65 F
EXILE -A 1200- 95 F

FANTASY MANAGER (ANCO) 45 F
FEARS -A 1200- 95 F
FIELDS OF GLORY (WS 2+) 95 F
FIELDS OF GLORY -A 1200- 95 F
GLOOM 2 DELUXE -A 1200- 75 F
GUARDIAN -A 1200- 65 F
HEIMDALL (F) -WB 2- 40 F
HEIMDALL 2 (F) 75 F
IMPOSSIBLE MISSION (Microprose) 85 F
JAMES POND 2 (F) -A 1200- 35 F
LEGENDS -ACA- A1200/4000 (F) 95 F
MARVIN MARVELLOUS AGA 60 F
NAPOLEONICS -A 500- 65 F
NASCAR CHALLENGE -A 500- 45 F
NICK FALDO GOLF 35 F

NORTH & SOUTH (F)-A 500- 45 F
ODYSSEY 95 F
PLAYER MANAGER 2 (ANCO) 95 F
POWER DRIVE (F) 35 F
ROADKILL -A 1200- 65 F
RUFFIAN - NOUVEAU ! - 125 F
SENSIBLE GOLF (F) 95 F
SKELETON KREW (F) - A 1200 75 F
SKIDMARKS + DATA AGA 60 F
SPACE QUEST 4 (Doc F.) 75 F
SPECIAL FORCES (Microprose) 85 F
STARLORD (Microprose) 85 F
STRIP POT -A 1200- (Erotique) 45 F
SUPER SKIDMARKS 95 F
SUPER LEAGUE MANAGER 75 F

SUPER LEAGUE MANAGER A1200 75 F
SUPER TENNIS CHAMPION 75 F
Super Tennis Champ. DATA DISK 45 F
TACTICAL MANAGER 2 55 F
TOWER OF SOULS -A 1200- 75 F
TURBO TRAX - A 1200 65 F
TURNING POINTS -A 500- 55 F
U.F.O. (A 600) 115 F
U.F.O. (A 1200) 115 F
VIRTUAL KARTING -A1200 (F) 95 F
WATCH TOWER (F) -A 1200 95 F
WHITE DEATH (WARGAME) 45 F
WORMS 115 F
XTREME RACING -A 1200- 75 F
Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS 55 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA 50 F
BATTLE CHESS (F) 75 F
BUBBLE & SQUEAK 75 F
CASTLES 2 75 F
CHAOS ENGINE (F) 60 F
CLOCKWISER 60 F
DRAGONSTONE 60 F
EMERALD MINES (F) 75 F

EXILE 75 F
FEARS 85 F
FIRE & ICE (F) 75 F
FIRE FORCE (F) 55 F
GLOOM 85 F
GUARDIAN 75 F
HEIMDALL 2 (F) 95 F
LAST NINJA 3 35 F

LEGENDS (F) 95 F
LIBERATION CAPTIVE 2 70 F
LOST VIKINGS (F) 75 F
MARVIN MARVELLOUS 70 F
PINBALL ILLUSIONS **65 F**
PINBALL PRELUDE 195 F
PREMIERE (F) 75 F
ROAD KILL 65 F

SKELETON KREW (F) 75 F
STRIP POT (Érotique) 50 F
SUPER LEAGUE MANAGER 75 F
SUPER SKIDMARKS 75 F
TOTAL CARNAGE (F) 65 F
VITAL LIGHT (F) 75 F
AMERICAN HERITAGE ENCYCLOPEDIA 45 F
WEMBLEY INT. SOCCER 50 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD: **téléphonez**-nous **(pas de panique, notre personnel est FRANCAIS)**, ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez **(EN FRANCAIS SVP)** sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-nous **en FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 F F ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande. TRANSACTION MINIMUM 100 FF

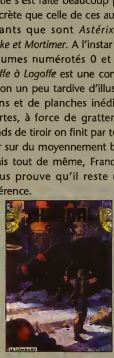
Nous envoyons aussi par avion -et sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus vers la **SUISSE,** les **DOM TOM** et aux **francophones du MONDE ENTIER.**

JANVIER 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

Bédé Dream/Yann Serra

Gaffe à Lagaffe
(Gaston T15)
par Franquin

Étonnant. Ce quinzième album de *Gaston* est certainement la nouveauté la plus attendue de cette décennie. Pourtant sa sortie s'est faite beaucoup plus discrète que celle de ces autres géants que sont *Astérix* ou *Blake et Mortimer*. A l'instar des volumes numérotés 0 et R5, *Gaffe à Lagaffe* est une compilation un peu tardive d'illustrations et de planches inédites. Certes, à force de gratter les fonds de tiroir on finit par tomber sur du moyennement bon. Mais tout de même, Franquin nous prouve qu'il reste une référence.



Géants
(Thorgal T22)
par Rosinski et Van Hamme

Enfin ! Après avoir semé la terreur sur les mondes vikings en compagnie de la cruelle Kriss de Valnor, Thorgal recouvre à nouveau la mémoire. Mais cela ne va pas sans mal, car pour faire preuve de rédemption devant les dieux, il devra affronter leurs pires ennemis : les géants. Même si ce chapitre est scénariquement moins impressionnant que son prédécesseur, on apprécie de retrouver une dose de magie à chaque fin de page. Un épisode charnière qui relance tout l'intérêt de la série.

Music Dream/Rod

L'ALBUM DU MOIS

Dj Cam
Substances
Columbia/Sony music

La nouvelle génération d'artistes tel que Laurent Garnier, St Germain ou Dj Cam aura permis au moins une chose, on ne rit plus des musiciens français à l'étranger, mieux, on les réclame ! A 24 ans, Dj Cam sort son deuxième album studio sur Inflamable, son propre label. Fan de hip-hop, c'est avec l'explosion de la house et surtout l'arrivée de la trip-hop et de l'excellent *Massive attack*, que lui prend l'envie de faire ses propres morceaux. Sur *Substance*, il matérialise ce qu'il appelle l'abstract hip-hop, sorte de hip-hop sans rappeur avec pas mal de samples, tout en s'ouvrant vers des sonorités indiennes et la jungle.

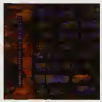
Diggin' deeper
The roots of acid jazz
Columbia/Sony music jazz

Pour nous faire découvrir les origines de l'acid jazz, *Dippin' deeper* a réunit l'une des plus belles brochettes d'artistes. La dose de groove est à l'échelle de l'affiche, Ray Barretto, Ramsey Lewis, George Benson, Billy Paul... Et déjà quelle innovation pour l'époque avec une version de *Pastime paradise* ou de *So what?* plus étonnante que certaines productions actuelles.

Jazz in the house
Vol 3
Slip'n'slide

On dira tout simplement que pour les amateurs de musique électronique cette compilation est indispensable. *Jazz in the house 3*, comme ses petits frères, regroupe ce qui se fait de mieux dans la fusion de deux styles qui, a priori, n'ont rien en commun, mais ne dites rien avant d'avoir prêté l'oreille aux titres de Masters at work ou d'Incognito.

CJ Bolland
The analogue theatre
Barclay



La techno de Cj Bolland est rapide, presque brutal et d'une étonnante intensité. Ces rythmiques jungles déboulent sans retenue sur des riffs électroniques aux sonorités expérimentales. Le parcours effectué depuis sa découverte de l'album *Oxigen* de Jean-Michel Jarre est étonnant, on ne va surtout pas s'en plaindre !

Ciné Dream/Mister B.

Daylight
Américain, de Rob Cohen (1h54) avec Sylvester Stallone, Amy Brenneman, Dan Hedaya, Claire Bloom, Sage Stallone.

Tremblement de terre, vous vous souvenez ? Et *La croisière du Poséidon* ? Et *Airport* ? Au début des années 70, une vague de films catastrophes déferlait sur les écrans. Avec *Daylight*, Rob Cohen semble avoir voulu relancer la mode. Imaginez *La tour infernale* à l'horizontale. Les personnages ne sont plus prisonniers d'un gratte-ciel en feu mais d'un tunnel, qu'une explosion de produits toxiques a transformé en piège infernal. Quelques automobilistes tentent de s'en

Sylvestre joue les démineurs.

sortir, aidés par un courageux chauffeur de taxi. Dans le rôle du sauveteur valeureux : Stallone. Il se démène comme un beau diable pour conseiller, délivrer, consoler, venir en aide à chacun... Il réussit même à amorcer une love story entre deux explosions de gaz et trois inondations... Le problème c'est que le réalisateur échoue à créer le moindre suspense. On suit les efforts de toute

Daylight : 100% musclé !

cette petite bande d'un oeil indifférent. Bref, pour le spectateur aussi, il est bien long à venir le bout du tunnel !

BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Acheter à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine ! Pour en profiter, deux solutions :
- Si vous achetez directement en boutique, présentez le magazine au moment de votre passage en caisse ;
- Si vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).
Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 31 janvier, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

• Dream Games
Pour toute inscription au club durant le mois de décembre, trois démos jouables parmi les suivantes : Blitz basic, 2.16, Breathless (A1200), Alien Breed 3D n°2 + Nemac IV (idem), Worms, Zeewolf 2.
Dream Games, 9, rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique. Tél. : 00.32.69.22.65.46.

• DeltaGraph'x
Pour toute commande de 450 francs hors frais de port, recevez gratuitement Personal paint V6.4 entièrement francisé (valeur 350 francs). Ide mux : branchez jusqu'à 4 disques durs ou CD-Rom sur le bus Ide : 90 francs TTC (sans nappes). Souris Wizard 560 DPI au prix de 90 francs TTC. Aminet 10,12,13 au prix de 50 francs le CD-Rom. Logiciel Adorage au prix de 650 francs TTC. Delta MiniTour, prêt à monter au prix de 599 francs au lieu de 830 francs et en version prêt à bricoler, au prix de 300 francs au lieu de 460 francs, alimentation 200 W fournie. Les genlocks d'Electronic design, prix moins 10 %. Réalisez vos transferts sur T-shirt et vêtements avec votre imprimante jet d'encre (couleur ou monochrome). Le film de transfert A4 5 feuilles au prix de 100 francs TTC. Minitour 150 francs TTC.
Ces tarifs s'appliquent uniquement à la vente par correspondance.
DeltaGraph'x, 4, rue des Iris, 91180 St Germain les Arpajon. Tél. : 01.60.84.16.14.

• Editions Adfi
Coffret PAO, une économie de 620 francs : PageStream 3.2, gabarits, macros, TextFX, Gary true type, TypeSMITH, textures, festivités, drapeaux Jpeg, filtre Wordworth, studio, spouleur, ArtEffect au prix de 7400 francs au lieu de 8020 francs.
Coffret éducatif Décollages, une économie de 125 francs.
Décollages, l'espace, l'alphabet, la mer, coloriage au prix de 690 francs au lieu de 815 francs.
Éditions Adfi, Résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 04.73.93.77.31.

• Fds
- Modem USRobotics V133600, adaptateur série Amiga + @-Net au prix de 1240 francs au lieu de1290 francs.
- Décodeur vidéo CD SMD-100 au prix de 1640 francs au lieu de 1690 francs.
- Master Iso V1.25 au prix de 899 francs au lieu de 990 francs.
- Méga promotion sur Asim CDFS V3.6 vf (EOM), au prix de 240 francs au lieu de 290 francs.
- Aminet 15 ou 16 au prix de 75 francs au lieu de 79 francs.
- 5 CD-Roms achetés, 1 CD-Rom surprise vous sera offert.

Ces offres sont valables uniquement par correspondance en joignant le coupon Bons plans Dream avec votre règlement par chèque ou mandat.
Fds, 82, rue de Sailly, BP 134, 59 453 Lys Lez Lannoy Cédex, Tél : 03.20.02.06.63.

• Final DP
- Pour 4 disquettes achetées, 1 disquette gratuite.
- Pour 10 disquettes achetées, 3 disquettes gratuites.
- Pour 20 disquettes achetées, 7 disquettes gratuites.
- Le jeu Virtual Karting au prix de 109 francs au lieu de 129 francs.
- Le jeu Watchtower au prix de 109 francs pièce au lieu de 129 francs.
- Les Aminet 7 et 8 au prix de 50 francs pièce au lieu de 79 francs.
- Les jeux Trolls Aga ou CD-32 au prix de 39 francs.
- Les jeux Oscar Aga ou CD-32 au prix de 39 francs.
- Le CD-Rom Wordworth 6 au prix spécial de 399 francs.

Final DP, 394, av. de Dunkerque, 59130 Lambersart. Tél. : 03.20.08.48.81.

• Génération Micro
Si vous recherchez tout type de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, nous rachetons tout comptant ! Génération Micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : 01.43.21.76.91.

• Photon SR
- Pour toute personne nous envoyant une photo, un dessin, une digit de chat, Photon SR propose la souris Wizard à 110 francs.
- Pour toute commande de plus de 2000 francs, un abonnement de 3 mois au journal Ram vous sera offert.
- Pour un achat par tranche de 100 francs, un ancien numéro de Dream au choix (jusqu'au n°31) vous sera offert. Pour un achat de 300 francs, trois numéros offerts, etc.
- Si c'est votre anniversaire ce mois-ci, un cadeau surprise vous sera offert avec votre commande.
- Pour l'achat d'un lecteur CD-Rom, 1 CD surprise offert.

Ces offres ne sont pas cumulables.
Photon SR , 36, rue Léon Dubresson, BP 118, 37700 St Pierre des Corps. Tél. : 02.47.32.90.20.

• Phoenix DP
Pour une commande de 350 francs ou plus (hors port et promotions), 1 CD surprise vous sera offert.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau Cédex. Tél. : 05.59.82.95.00.

• Premier Mail Order
Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de parrainer un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 59 francs.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, Tél. : 00-1-268.271.172.

• Turtle Bay Direct
Pour tout achat supérieur à 500 francs, un pack de jeux vous sera offert. Durant l'exposition qui se déroulera dans nos locaux, nous serons à votre disposition et nous vous offrirons un joystick type aviateur pour une commande supérieure à 100 francs.
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre. Tél. : 04.70.66.44.25.

LISTE DES ANNONCEURS

Amie : 41. DeltaGraph'x : 67. Digital Précision : 57. Duchet : 15. Editions ADFI : 47. Evasion : 47. FDS : 55. Final DP : 45. Génération Micro : 57. Imagine : 4e de couv. Photo Fac : 53. Photon SR : 51. Posse press : 2e de couv. et 3. Premier Mail Order : 23. Turtle Bay Direct : 10.

PUBLICITÉ

Amiga Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres, qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

FAUT-IL ENCORE INVESTIR DANS L'AMIGA

Au vu de l'état actuel du marché de l'Amiga, on peut se demander s'il est réellement judicieux de continuer à investir dans cette machine, tant en ce qui concerne le matériel que le logiciel. Ou bien est-il au contraire plus intelligent de revendre son Amiga et d'acheter un Pc ou un Macintosh, voire même une BeBox ?

C'est là une question qui revient souvent dans votre courrier. Il faut tout de même reconnaître que le flou de la situation de Viscorp vis-à-vis d'Amiga technologies n'aide pas à se faire une opinion précise : Viscorp rachètera-t-elle enfin l'Amiga ? Si oui, pour en faire quoi ? Verra-t-on un jour des PowerAmiga ? Quand ? Et si Viscorp ne rachète pas, qui le fera ?

Depuis maintenant plus de trois ans que Commodore a cessé ses activités, le marché de l'Amiga est en pleine décrépitude, et même si plusieurs éditeurs continuent à proposer de nouveaux produits, ceux-ci sont de moins en moins nombreux (les produits comme les éditeurs). Il suffit de regarder autour de soi pour se rendre compte de cette situation : le nombre de revendeurs Amiga encore actifs est ridicule, la presse spécialisée a de plus en plus de mal à remplir ses pages, et les utilisateurs sont de plus en plus isolés, face à un marché Pc en perpétuelle croissance. Et les récentes fêtes de fin d'année n'ont très certainement fait qu'enfoncer encore un peu plus le clou...

Paradoxalement, les quelques logiciels qui sortent encore, qu'il s'agisse d'outils "sérieux" ou de jeux, requièrent des configurations matérielles de plus en plus puissantes : Workbench 3.0 minimum, chipset Aga, disque dur, extension de mémoire, lecteur de CD-Rom... Dans ces conditions, seuls les "pros" de l'Amiga, ceux qui déjà ont une machine gonflée, peuvent en profiter, et le novice, qui vient tout juste d'acquérir sa machine, rachetée pour une bouchée de pain à un ex-Amigaïste déserteur, ne peut en profiter et se sent quelque peu exclu... Vous n'imaginez pas le nombre d'***Amiga 500*** de base, avec 512 Ko et le Workbench 1.3, sans disque dur, qui débutent ainsi une seconde carrière sur le bureau d'un ex-Amstradiste ou Thomsonien, souvent d'origine modeste, tout content d'accéder enfin aux joies de l'informatique 16 bits (soit dit en passant, cette situation n'est absolument pas propre à l'Amiga : dans le monde Pc, un nombre tout aussi impressionnant de 286, 386 et 486, abandonnés et revendus d'occasion au profit d'un Pentium flambant neuf, retrouvent également une seconde jeunesse dans des conditions similaires). Entre ces deux extrêmes, se trouve l'Amigaïste désabusé, qui a acheté son ***A600*** ou ***A1200*** à bas prix chez Auchan ou Conforama voici trois ou quatre ans, et qui bave

Transformé en tour, l'A1200 retrouve une seconde jeunesse.

Un A1200 de base est aujourd'hui dépassé...

Bien gonflé, le workbench n'a rien à envier aux autres plates-formes.

Avis d'experts

"Je ne vois aucune raison qui empêcherait l'Amiga de continuer à survivre. Je suis toujours sceptique quand je vois toutes ces annonces faites actuellement. Les annonces ne sont pas intéressantes, seuls les faits comptent. Je ne pense pas qu'un PowerAmiga révolutionnera le marché de l'Amiga, il existe déjà d'autres Power-machines, bien fournies en logiciels. Je pense au contraire que l'avenir pour l'Amiga passe par ses utilisateurs, qui achètent des périphériques. Réfléchissez un peu : si l'Amiga de base aujourd'hui était Ago, avec 2 Mo de mémoire chip, 16 Mo de Ram, un disque dur d'1 Go, un lecteur de CD-Rom et une carte 060, le développement sur une telle machine serait un rêve et l'on verrait des produits mille fois meilleurs que sur un Pc équivalent. Malheureusement, c'est un peu l'histoire de la poule et de l'œuf : pourquoi les utilisateurs gonfleraient-ils leur machine s'il n'y a pas de logiciels pour en tirer partie, et pourquoi les éditeurs feraient-ils des produits pour une telle configuration, quand cela ne correspond pas au marché ? Les choses doivent changer. La plupart des futurs produits de Vulcan encourage fortement les utilisateurs à gonfler leur machine. JetPilot, par exemple, est impressionnant sur un 68060 avec 6 Mo de Ram, mais il fonctionne tout de même sur un A500 stondard. Ainsi, l'utilisateur de base n'est pas lésé, mais il sait ce qu'il doit faire pour apprécier pleinement le jeu. Tiny troops fonctionne bien sur un Amiga Ecs avec 1 Mo de mémoire Chip, mais il est largement meilleur sur un Amiga Aga avec 2 Mo de mémoire Chip. Hellpigs, qui sortira en début d'année, est fourni sur 2 CD et comprend des voix et des séquences vidéo, mais nous distribuons également une version tenant sur 22 disquettes, sans les voix ni la vidéo. Il y a des exceptions, bien sûr, et quelques uns de nos titres, comme Burnout, requièrent un Amiga Aga avec 6 Mo et un disque dur. Mais le message global reste le même : "Il est temps de passer à la vitesse supérieure".

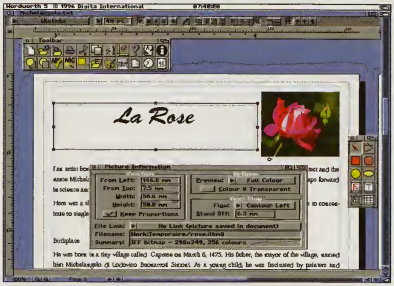
Paul Carrington, Directeur de Vulcan software (développeur et distributeur de jeux).

devant des logiciels que sa configuration de base lui permet pas d'exploiter.

Soyons clairs

En fait, avant de décider si vous devez persévérer avec l'Amiga ou bien changer de machine, il faut d'abord vous demander s'il répond encore à vos besoins. Si ce n'est pas le cas, demandez-vous également si votre configuration actuelle est suffisante et s'il n'est pas possible, compte tenu des remarques faites plus loin dans ce dossier, de simplement la gonfler un peu pour retrouver l'intérêt (et le plaisir !) d'utiliser votre ordinateur.

Par exemple, il est clair qu'en ce qui concerne le jeu, l'Amiga n'est plus à la hauteur en comparaison des consoles (*Playstation, Nintendo 64*...) ou du même Pc. Malgré l'aversion qu'ils éprouvent envers MS-Dos et Windows, beaucoup de joueurs patentés se sont déjà laissés attirer du côté obscur de la force, pour le simple plaisir de jouer au vrai *Doom*, à *Quake*, à *Destruction derby* ou encore à *Diablo* - autant de titres que l'on n'aura jamais sur les Amiga actuels. D'autres hésitent encore, conservant leur Amiga par amour pour cette machine, mais bon, si



Wordworth est excellent avec de la mémoire et un disque dur.

Avis d'experts

"Notre société travaille dur pour fournir à la communauté Amiga de nouveaux produits à un prix raisonnable. Ces deux derniers mois, des produits excellents comme Directory opus 5.5, TurboCalc 4.0, Wordworth 6, Personal paint 7.0... ont été mis sur le marché, et nous sommes convaincus que cela ne va pas s'arrêter là. De plus, Aminet n'a cessé de grossir depuis plusieurs mois, ce qui démontre bien l'activité des programmeurs sur Amiga.

Nous ne prévoyons absolument pas de naus orienter vers le marché Pc, ni vers aucun autre marché, car nous sayons qu'il existe une base d'utilisateurs loyaux. L'Amiga restera une plate-forme viable pendant au moins deux ans, et nous pensons fermement que quelqu'un finira par racheter Amiga technologies et remettre l'Amiga à la place qu'il mérite.

Nous savons que le marché français n'est pas aussi développé que le marché allemand, mais nous faisons de notre mieux pour continuer à satisfaire les utilisateurs français.

Stefan Ossowksi, Président de Schatztruhe (éditeur de logiciels et CD-Rom).

L'Amiga 4000 devrait être le bas de la gamme.

l'occasion se présente, peut-être que... D'autres enfin sont pleinement satisfaits des jeux qui sortent encore sur Amiga, même si certains ne sont pas correctement exploitables sur les plus petites configurations.

Par autre exemple, et en dehors du cadre strictement familial, l'Amiga est également utilisé en Pao, en graphisme, en vidéo, en musique... par des professionnels qui en vivent, ainsi que par des artisans ou même des entreprises qui comptent chaque jour sur lui pour tenir leur comptabilité. Pour eux, un ordinateur sans actualité et des logiciels sans support technique sont synonymes de baisse de rendement, et mettent leur activité en danger. On comprend donc que ces utilisateurs attendent du nouveau pour l'Amiga, que la situation actuelle les effraie, et qu'ils louchent de plus en plus du côté de ce qui marche fort en ce moment... D'autant plus qu'il faut bien reconnaître qu'en termes de performances, les meilleurs logiciels professionnels de l'Amiga n'arrivent plus non plus à la cheville de ce qui se fait aujourd'hui sur Pc (pour autant excellents qu'ils soient, qui oserait sérieusement comparer *TurboCalc* à *Excel*, ou *Final writer* à *Ward* ?). D'un autre côté, le passage à un nouvel environnement n'est pas facile, car il faut ré-apprendre l'utilisation du système d'exploitation ainsi que des logiciels.

Si les plus fidèles peuvent encore patienter un peu, seule l'annonce d'un PowerAmiga pourra les rassurer définitivement et les empêcher de changer de machine. Mais en attendant que ce nouvel Amiga n'arrive, tel le Sauveur, il faudra bien faire vivre l'ancien. L'attente en vaut-elle la peine ? A Dream, nous sommes convaincus que oui. Et pour vous le prouver, nous avons demandé leur avis à plusieurs acteurs du marché, un peu partout dans le monde. Leur enthousiasme ne devrait laisser planer aucun doute sur la nécessité de continuer avec cette machine.

C'est gonflé

Vous avez donc décidé de rester sur Amiga, quitte à augmenter un petit peu votre configuration, histoire de rester dans la course. La question qui se pose maintenant est donc de savoir quel matériel acquérir...

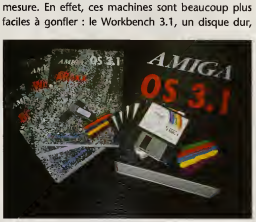
Le fan de l'Amiga, le vrai, trouvera toujours un prétexte pour s'acheter une nouvelle extension : disque dur trop petit, carte accélératrice pas assez rapide, besoin d'une carte graphique... Même s'il regarde les prix de

très près, il adore se faire plaisir et finit toujours par craquer (quitte à commander à l'étranger, en Belgique ou en Allemagne, par exemple). Pour lui, la question ne se pose même pas : oui, il est nécessaire de continuer à investir dans son Amiga si l'on veut rester à la pointe du progrès - ce qui ne l'empêche pas de suivre de près ce qui se passe en dehors du monde Amiga, de préférence dans le monde Unix ou chez Be (ne lui parlez surtout pas de Pc !). Bref, il possède déjà la meilleure machine possible, et à la limite, n'est donc pas concerné par ce dossier.

Pour les autres, en revanche, la situation est plus délicate. Déjà, l'acquisition de l'Amiga représentait un gros effort, souvent sur le plan financier, parfois également sur le plan intellectuel (genre : *"ah bon, c'est un Amiga ? Je sois pas, j'y connais rien en informatique, j'ai acheté un ordinateur comme ça, parce qu'il n'était pas cher, et maintenant, qu'est-ce que j'en fais ?"*). Pour ceux-là, la réponse est compliquée qu'il n'y paraît : si, en théorie, on ne peut que leur conseiller de remettre leur équipement au goût au jour, il faut également se demander quel Amiga ils possèdent, et quelle utilisation ils en font.

D'emblée, mettons les points bien à leur place sur les *"i"* : un *Amiga 500* est aujourd'hui une machine archaïque, totalement dépassée et avec laquelle on ne peut plus faire grand chose. Pis, il est même quasiment inutile de chercher à le gonfler, il n'existe de nos jours plus aucun matériel s'adaptant à cette machine (à moins, bien sûr, de chercher sur le marché de l'occasion, dans les petites annonces de Dream, par exemple). Si vous êtes le (malheureux) possesseur d'un *Amiga 500*, il ne vous reste donc que deux solutions : soit vous vous contentez des disquettes qui vous ont très certainement été vendues en même temps que l'ordinateur, soit vous désirez aller plus loin et il vous faudra carrément envisager de changer de machine. Vous pouvez opter pour un *Amiga 600* (le moins cher, peu performant et ayant tendance à être oublié des éditeurs) ou *1200* (plus puissant, pour les jeux comme pour le reste), mais dans les deux cas, l'acquisition d'autres périphériques devra être envisagée.

Ce qui est vrai pour l'*Amiga 500* l'est également pour l'*Amiga 2000* et l'*Amiga 3000*, mais dans une moindre mesure. En effet, ces machines sont beaucoup plus faciles à gonfler : le Workbench 3.1, un disque dur,



Toutes les versions précédentes devraient être jetées à la poubelle.

Avis d'experts

"J'aime l'Amiga plus que n'importe quel autre ordinateur. Pourquoi ? Parce qu'il est plus convivial, bien sûr, mais surtout parce qu'il a du caractère. Les Pc et les Mac sont juste des machines, alors qu'utiliser l'Amiga, c'est autre chose - cela procure du plaisir, ce n'est pas juste sortir la grosse artillerie !

Devez-vous vendre votre Amiga pour acheter un autre ordinateur ? Si vous Amiga fait ce que vous attendez de lui, je ne vois aucune raison de le vendre. Il est maintenant évident que cette plate-forme ne mourra pas. Le pire déjà est derrière nous, et le marché a eu le temps de se restructurer depuis la fin de Commodore.

Je vous garantis que clickBOOM continuera à créer des jeux de qualité, et que d'autres sociétés continueront à développer de bons logiciels professionnels. Si nous ne quittons pas l'Amiga, vous ne devriez pas le quitter non plus. Croyez-moi, le meilleur reste à venir.

Alexander Petrovic, producteur et chef de projet chez clickBOOM (éditeur de jeux).

"Depuis plus de six mois, Pios a fait tout son possible pour avoir accès à l'OS de l'Amiga car elle en avait besoin pour continuer à travailler. Mais malheureusement, Viscorp nous a foire perdre notre temps, et M. Heimboch ne nous a pas été plus utile. Où en sommes-nous ? A ce jour, personne ne possède l'Amiga. D'après Andy Finkel, nous avons besoin de 18 mois pour ré-écrire l'Amiga OS en code natif Ppc. Nous ne pensons pas que quiconque attendra jusqu'en 98 pour acheter un nouvel Amiga.

Je ne souhaite pas parler de l'annonce de Phase 5. Le concept semble intéressant, mais quel OS utilisero-t-il ? Et quand ? Ce n'est qu'une annonce de plus…

Dave Haynie et son équipe ont beaucoup travaillé sur le PowerPC de Pios, et nos premiers prototypes sont prêts. Nous prévoyons de livrer les développeurs dès janvier 97, et de ventre nos premières machines dès le Ce8IT (en mars). Nous négocions actuellement avec plusieurs sociétés pour mettre en place un réseau international de distribution.

Nous avons un matériel puissant et optimisé, et le Pios One pourra accueillir différents systèmes, par exemple le BeOS. Nous pensons que Linux est également une option intéressante. Quant au p-OS de ProDAD, nous n'en savons pas encore suffisamment, mais nous en apprendrons plus à son sujet dans les deux prochaines semaines. La possibilitter de recompiler des applications Amiga pour le PowerPC nous semble particulièrement intéressante.

Nous apportons à la communauté un bon matériel et un bon logiciel. Ce qu'il nous faut maintenant, c'est l'amour des développeurs, comme nous l'avians avec l'Amiga. Si nous ne réagissons pas, Bill Gates contrôlera la totalité du marché de l'informatique avant 12 mois. Nous réagissans comme nous le devons, en proposant un bon système, meilleur que celui d'Intel. Mais nous ne pouvons pas y parvenir seuls. Nous avons besoin du support de tous les créateurs ne souhaitant pas écrire pour Windows ou le Macintash.

Nous sommes persuadés qu'il est encore possible de creuser une brèche dans le monopole. Répétez avec nous : "No Risc, no fun !".

Stefan Domeyer, Président de Pios (développeur hardware).

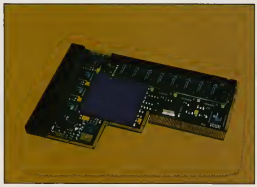
"L'Amiga a toujours été un excellent ordinateur, et il le sera encore longtemps. S'il répond encore à vos besoins aujourd'hui, alors ce sera encore le cas dans un an, au dons 10 ans. Cependant, Amiga shopper cesse bientôt sa parution, mais le magazine Amiga le plus vendu au monde, Amiga format, se porte toujours bien, sans doute grâce à son CD gratuit. Il ne faut pas voir le Pc comme la terre promise - c'est une plate-forme chère, qui, sur de nombreux plans, n'est pas aussi efficace que l'Amiga. Il possède un processeur puissant et rapide, particulièrement en terme de graphisme, mais Windows 95 a de gros problèmes. Il est vrai que si vous vous intéressez au rendu 3D ou aux jeux, alors le Pc est la seule option - le Mac est une bonne machine, mais c'est aussi un marché niche. L'Amiga est plus convivial et mains cher. Il ne vous oblige pas à changer de processeur tous les ans. Chaque fois que je parle à des développeurs européens, ils semblent plus confiants que les anglais. Par exemple, ClassX, en Italie, continue à supporter l'Amiga et à concevoir des produits de qualité qui se vendent bien, alors qu'en Angleterre, le marché se rétrécit.

Je dirais qu'à mon avis, vous ne devriez pas quitter l'Amiga à mains d'y être contraint ; c'est une opération trop onéreuse".

Dave Taylor, rédacteur en chef d'Amiga shopper (magazine Amiga anglais).

une carte accélératrice 040 ou 060 et une carte graphique *Picasso II+* ou *CyberVision* suffisent à les remettre au goût du jour. En contre-partie, ces configurations sont très mal adaptées au jeu, particulièrement les plus récents ; il leur manque en effet le chipset Aga, ce qui est malheureusement incontournable. Cela dit, on peut raisonnablement supposer que l'on achète pas un *A2000* ou un *A3000* pour le jeu, mais plutôt dans un but productif... Évidemment, l'*A4000* n'est pas mal non plus.

Restent donc l'*A600* et l'*A1200*, les modèles les plus répandus en France. Le premier se retrouve un peu dans la même situation que l'*A500*, en ce sens que de moins en moins de logiciels sont compatibles

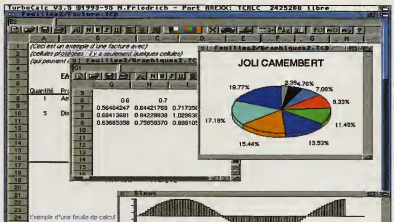


Le top de la puissance : l'AI260T.

avec lui (on parle ici de logiciels "pro", le 600 n'apportant rien de plus dans le domaine du jeu en comparaison du *500*). Mais sa situation est tout de même moins désespérée, car il est encore possible de le gonfler un peu avant qu'il ne soit trop tard : un disque dur (interne ou sur le port Pcmcia) et une petite carte accélératrice avec un peu de mémoire suffisent amplement.

On en termine avec l'*A1200*, qui, fort heureusement, représente le cas le plus simple. Dans sa configuration de base, cet ordinateur convient parfaitement au joueur pur et dur, qui n'utilise que très exceptionnellement d'autres types de logiciels. A la limite, un simple second lecteur de disquettes suffira amplement à apporter un confort d'utilisation accru dans ces occasions là. Mais évidemment, dès que l'on veut aller un peu plus loin que le jeu, la nécessité d'un disque dur, d'une extension de mémoire et d'une carte accélératrice se fait à nouveau cruellement ressentir...

Stephan Schreiber



N'espérez pas utiliser efficacement TuboCalc sur un A600 de base.

Avis d'experts

"Pour ceux qui ne le savent pas, Deltagraph'x est importateur et revendeur de produits Amiga depuis le début 94. Déjà à cette époque, l'agonie de l'Amiga était visible et pourtant, on s'est lancé dans cette aventure. On espérait un dénouvement plus ou moins rapide, suite à la disparition de Commodore. On espère encore et toujours (...). Ce n'est pas aujourd'hui que l'on va abandonner le bateau, même si le bateau Amiga perd de plus en plus de sa flottabilité (...). Quel conseil donner à un utilisateur d'Amiga aujourd'hui (...) ?

Pour les anciens : je suis fatigué d'entendre les uns ou les autres, déplorer le manque de tel ou tel logiciel sur Amiga ou [la lenteur] de la reprise d'Amiga technologies. Je suis las des complaintes cancernant le manque de puissance de nos Amiga actuels. De nombreux Amigaistes dépensent beaucoup de temps et d'argent sur le Net en fournissant moult considérations philosophiques mais n'utilisent pas leur système et ne mettent pas à jour leur configuration. Aujourd'hui, l'achat d'un lecteur haute-densité ou d'un lecteur de CD-Rom est considéré comme une mise à jour du système, alors que tout le monde devrait posséder le Workbench 3.1, un A4000 ou une carte 68040 depuis plusieurs années. On est loin de là. Par contre, ici et là, on considère l'achat d'une configuration Pc musclée pour 7000 ou 10 000 francs. On est prêt à envisager cette dépense, mais pas pour l'Amiga (...). Au lieu de vous plaindre : mettez vos bécanes à jour ! Exigez que les logiciels soient conçus et optimisés pour un processeur 68040, au lieu de vouloir rester compatible à tout prix avec les temps préhistoriques. Si vous avez de l'argent à investir dans l'informatique, n'attendez pas le PowerAmiga, sauf si vous possédez déjà une carte 060. Au lieu d'attendre Godot (quand ?), procurez-vous une bonne carte 040 ou 060 et faites vair à votre entourage ce que vous pouvez faire avec votre Amiga. Vous pouvez aisément convaincre vos contacts si vous conjuguez votre créativité en 3D, en vidéo, en dessin, etc. avec un Amiga gonflé (...).

L'histoire de l'Amiga n'est pas terminée. Une fois le rachat effectué par une ou des sociétés qui comprennent l'esprit Amiga, l'aventure continuera. N'attendez pas la suite du feuilleton, agissez, créez et équipez-vous dès maintenant (...)."

Gert René Schmidt, Directeur de Deltagraph'x (distributeur de matériels et logiciels).

Premier Mail Order

NF=Notice Francaise

VF=Version Francaise

Titre	500	1200	CD32
3D Construction Kit	199	-----	-----VF
A320 APPROACH TRAINER	99	-----	-----
ALIEN BREED 3D 2	-----	229	-----
Archer Macleans Pool	99	-----	-----
Assassins Games	-----	-----	199
ATROCITY	-----	199	-----
B17 FLYING FORTRESS	129	-----	-----
BADLANDS PETE	49	-----	-----
Banshee	-----	79	129NF
Base Jumpers	99	-----	99
Black Crypt	109	-----	-----
Blastor	179	-----	-----
BLOODNET A500+	149	149	-----NF
BLITZ BASIC V2.1	189	-----	-----
BLUE ANGELS	129	-----	-----
Body Blows	129	129	-----NF
Body Blows Galactic	-----	229	-----NF
Bravo Romeo Delta	89	-----	-----
BREATHLESS	-----	209	-----NF
BRUTAL PAWS OF FURY	-----	-----	149NF
Brutal Football	-----	-----	89
Bubba n Stix	49	-----	49NF
BUBBLE & SQUEAK	79	79	79
Budokan	129	-----	-----
BURNTIME	199	199	-----
Cannon Fodder	139	-----	199
Cardiaxx	99	-----	-----
Championship Manager 2	199	-----	-----
CHAOS ENGINE	69	-----	-----
CHAOS ENGINE 2	199	199	-----
CHUCK ROCK	-----	-----	49
Chuck Rock 1	-----	-----	139NF
Clockwiser	99	99	99
Club Football The Manager	79	79	-----NF
CLUB & COUNTRY	79	-----	-----
COALA	-----	129	-----
COLONISATION	129	-----	-----
Corporation	49	-----	-----NF
Cosmic Spacehead	199	-----	-----NF
COVERGIRL POKER	79	-----	-----
Craft for AMOS	199	-----	-----
CRICKET MASTERS	169	-----	-----
Deepcore	-----	-----	199
Demomaniac	179	-----	-----
Desert Strike	99	-----	-----
DOGFIGHT	89	-----	-----
DRAGONSTONE	49	-----	49NF
DUNE 1 OU 2	129	-----	-----
Dungeon Master 2	-----	199	-----
Emerald Mines	-----	-----	129
ENIGMA	-----	199	-----
Epic	129	-----	-----
EUROPEAN CHAMPIONS	89	-----	-----
Excellent Games Compilation	249	-----	-----
EXILE	79	79	79
EXILE DATA DISK	S9	-----	-----
Extractors	-----	-----	269
EXTREME RACING	-----	79	-----
Extreme Racing Data Disk	59	-----	-----
F117A	89	-----	-----
F19 STEALTH FIGHTER	129	-----	-----
F29	129	-----	-----
Fantasy Manager	99	-----	-----
FEARS	-----	79	-----
FIELDS OF GLORY	-----	-----	89
Final Over	119	-----	129NF
FIRE & ICE	-----	-----	69
FIRE FORCE	-----	-----	49
Football Glory	99	99	-----
FOOTBALL MASTERS	169	-----	-----
Football Statistician Pro	149	-----	-----
FORMULA ONE MASTERS	169	-----	-----
Gearworks	79	-----	-----
GFL Championship Football	49	-----	-----
GLOBAL EFFECT	-----	-----	49
Gloom	-----	79	79
Gloom Deluxe	79	-----	-----
G Gooch - Test Match Special	79	-----	-----
G Gooch - World Class Cricket	79	-----	-----
G Gooch - Battle for the Ashes	59	-----	-----
GUARDIAN	-----	79	79
Hanna Barbera Animation	319	-----	-----VF
Hard Nova	89	-----	-----
Heimdall	49	-----	-----NF
Heimdall 2	-----	79	199VF
HUMANS 3	-----	149	149NF
HYPERDOME	49	-----	-----
Immortal	89	-----	-----
Impossible Missioo 2025	-----	-----	129NF
Indianapolis 500	129	-----	-----
International One Day Cricket	49	-----	-----
Int OS	99	-----	-----
James Pond 3	-----	-----	89
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	-----	-----
JET STRIKE	-----	99	99
Jimmy White's Snooker	129	-----	-----
JOHN BARNES	-----	-----	49
John Madden Football	129	-----	-----
KGB	129	-----	-----
Kick Off 3	-----	129	-----VF
KICK OFF '96	129	129	-----

Titre	500	1200	CD32
Kid Pix	129	-----	-----
LAST NINJA 3	-----	-----	49
LEGENDS	-----	89	89
Lemmings 1	-----	-----	199
Lure Of The Temptress	129	-----	-----
Magic Boy	129	-----	-----NF
Manhunter "San Francisco"	129	-----	-----
Marvens Marvellous Adventures	-----	99	99NF
MEAN ARENAS	-----	-----	49
MEDIEVAL WARRIORS	49	-----	-----
Midwinter 1	129	-----	-----
Mighty Max	179	199	-----
Morph	-----	99	99
Mr. Blobby	139	-----	139
Multi Media Experience	249	-----	-----
MYTH	-----	-----	49
NAPOLEONICS	79	-----	-----
Naughty Ones	-----	-----	99
NECROMANTICS	-----	-----	219
Nigel Mansells World Championship	99	-----	-----NF
NINE LIVES	49	-----	-----
Odyssey	189	-----	-----
One Day Cricket	89	-----	-----
On The Ball League Edition	-----	229	-----
OPERATION COMBAT 2	S9	-----	-----
Oriental Games	99	-----	-----
OVER THE NET	49	-----	-----
PGA European tour	129	129	229
PGA Tour Golf	149	-----	-----
PLAYER MANAGER 2	89	-----	-----
Player Manager 2 Extra	-----	89	-----NF
PINBALL FANTASIES	-----	129	129NF
Pinball Dreams & Fantasies	129	-----	-----NF
PINBALL ILLUSIONS	-----	129	129NF
PINBALL MANIA	-----	129	-----NF
PINBALL PRELUDE	199	199	199
Pinkie	179	-----	199NF
Player Manager 2 Extra	-----	89	-----
Populous & Promised Lands	129	-----	-----
Populous 2 +	129	-----	-----
PowerBase V 3.5	129	-----	-----
Powerdrive	99	-----	-----VF
Powergames	-----	-----	129
Powermonger & Data Disk	149	-----	-----
Premiere	49	-----	129
Premier Manager 3 Deluxe	139	-----	-----NF
Premier Manager Multi Edit System	119	-----	-----NF
Project X	129	-----	-----NF
Pushover	99	-----	-----
Putty Squad	-----	199	-----
Realms	109	-----	-----
Rise Of The Robots A500+	129	129	229NF
Risky Woods	189	-----	-----
ROAD KILL	-----	79	79
Road Rash	109	-----	-----
RUGBY LEAGUE COACH	79	-----	-----
SENSIBLE GOLF	149	-----	-----
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96	179	-----	-----
Sens World Of Soccer 96/97	169	-----	-----
Shuttle	129	-----	-----
SIMON THE SORCEROR 1	129	129	129NF
SKELETON KREW	-----	79	49NF
SKIDMARKS	79	-----	-----
Skitchin	199	199	199
SLAMTILT	-----	199	-----NF
Sleepwalker	99	99	-----
SOCCER KID	-----	-----	69
Soccer Stars 96	229	-----	-----
Soccer Team Manager	129	-----	-----
SPECIAL FORCES	89	-----	-----
SPEEDBALL 2	-----	-----	129
Spherical Worlds	179	-----	179
STAR CRUSADER	-----	149	-----
STARLORD	89	-----	-----
STEVE DAVIS SNOOKER	49	-----	-----
Streetfighter 2	209	-----	-----
Strike Fleet	89	-----	-----
Star Fighter	-----	199	-----
STRIP POT	-----	79	79
Stun Runner	99	-----	-----
Super League Manager	79	79	79
SUPER SKIDMARKS	-----	79	79
Super Streetfighter 2 Turbo	-----	149	149
SUPER TENNIS CHAMP	79	-----	-----
Super Tennis Champ 2 D/D	59	-----	-----
Supremacy	129	-----	-----
Subversion	89	-----	-----
Syndicate	129	-----	-----EF
TEST MATCH CRICKET	49	-----	-----
The Games	109	-----	-----
Torvak	49	-----	-----NF
TOTAL CARNAGE	49	-----	49
TOTAL FOOTBALL	229	-----	-----
Touring Car Challenge	179	-----	-----
TREBLE CHAMPIONS 2	49	-----	-----
TRIPLE ACTION 2	49	-----	-----
TROLLS	-----	-----	179
TURBO PACK 3	49	-----	-----
TURBO TRAX	199	-----	-----
Turning Points	129	-----	-----
UFO	129	-----	-----

Titre	500	1200	CD32
Ultimate Golf	99	-----	-----
UNIVERSE	49	-----	89NF
Virtual Karting	-----	129	-----NF
VITAL LIGHT	-----	-----	59
WATCH TOWER	-----	169	-----NF
Wembley International Soccer	-----	49	49
Wembley Rugby League	79	-----	-----
WHITE DEATH	49	-----	-----
Wing Commander	129	-----	-----
Winning Tactics-Kick Off 2	69	-----	-----
Wizkid	129	-----	-----
Wolfchild	49	-----	-----NF
WORLD CLASS CRICKET	79	-----	-----
WORLD CLASS RUGBY 9S	49	-----	-----
World of Football	199	-----	-----
WORLD GOLF	129	-----	-----
WORLD OF SOCCER	49	-----	-----
WORLDS AT WAR	49	-----	-----
WORMS	99	99	-----NF
WORMS DIRETORS CUT	-----	189	-----
WRECKERS	39	-----	-----
XP 8	-----	199	-----
ZEEWOLF 2 - WILD FIRE	229	-----	-----NF
Zool	99	-----	99NF
Zool 2	-----	99	99NF

COMPILATIONS

A1200 Desktop Dynamite Paquet - *Digita Wordworth + Digita Print Manager + Deluxe Paint 4 + Dennis + Oscar* ..... ----- 129 -----

Core A1200 Paquet - *Banshee + Skeleton Krew + Heimdall 2* ..... ----- 199 -----

Help! Compilation - *Sensible Soccer Euro Champs,Push Over,Road Rash,Cool Spot, The Humans,Desert Strike* ..... 129 ----- -----

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

Article	Prix
3.5" Boitier a 100 Disk	79
4 Player Joystick Adapteur	49
Adapteur Pour Analog Joystick	59
Cable d'extension pour Joystick	59
CH FLIGHTSTICK (ANALOG) (AAN)	299
Diviseur Automatique pour Joystick/Souris	149
JUPITER JOYSTICK	79
MEGA MOUSE 400 DPI	109
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
LOGIC 3 ACTION PAD JT164	99
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Logipad JT160	119
QUICKJOY PEDALS SV129	99
QUICKJOY TURBO 2 SV124	99
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees SB204	119
Screenbeat 25 Encientes Preamphlifiees SB225	199
Screenbeat Pro 50 Enceintes SB250	299
Screenbeat RCA Adapteur Cable	19
Screenbeat Prise	79

AMIGA CDROM

Titre	Prix
Amiga Tools 3	249
Amiga Utilities 2	199
AMINET SET 1 OU 2	249
Aminet 7,8,9,10,11 ou12	149
Aminet 94-02	99
Amos CD	199
Animations	199
Artwork Colour	99
C-64 Sensations	199
CD Boot	329
CD Write	329
Clip Art	99
FreshFonts 1 or 2	199
Fonts	99
Gateway	99
Giga Graphics	249
Gold Fish 1 ou 2	249
Graphics Sensations	129
Hottest 4	99
Hottest 6	149
Illusions In 3D	49
Inter Base	79
Inter Office	129
Inter Spread	79
Inter Talk	79
Inter World	79
Network CD 2	149
Meeting Pearls 3	99
Multimedia Toolkit 2	249
Professional Fonts & Clipart	99
Professional IFF & PCX Library	199
Professional Utilities 1-1500	199
Octamed 8	249
Sound Library & GRX Library	199
Textures 1	329
The Beauty Of Chaos	99
The Colour Library	99
The Light Rom 1 or 2	329
The Light Works	249
UPD Gold	249
World Of Clipart	99
World Of GIF	99
World Of Photo	99
World Of Sound	99

Titres Pour Adults 18>Ans

Titre	Prix
Adult Sensations	199
Asian Dream Girls 1 ou 2	169
Asian Pleasures 1 ou 2 or 3 ou 4	169
Coloreds & Asians	99
European Dream Girls 1 ou 2 ou 3	169
Hot Pie	99
Hot Spot Women 1 ou 2 ou 3	179
NAUGHTY ONES	39
Oriental Fantasies 1 ou 2 ou 3	159
Photo Studio	169
Pixels of Passion 1 ou 2	179
Scandanavian Cover Guls 1 ou 2 ou 3	179
Sexy Sensations	199
Women From Lesbos 2	159
World Of Pinups Vol 1	99
World Of Pinups Vol 2	109

DOMAINE PUBLIC

BUSINESS

Titre	Prix
B001 A-Gene (1 meg)	12
B002 Business Card Maker	12
B003 Database Master	12
B004 Ami Cash	12
B005 Amibase Prof	12
B006 600 Business Letters	12
B008 PC Task	12
B011 A-gragh	12
B013 Analytic ALC	25
B015 Stock Analyst	12
B017 Budgets V1.34	12

EDUCATIONAL

Titre	Prix
E002 The Bible (4 Disks)	49
E003 World Databank	12
E005 Astronomy	12
E006 Total Concepts	12
E007 Bank Talk	12
E008 Dunks DTP	12
E009 Colour The Alphabet	12
E010 The Highway Code	12
E011 Junior Maths	12
E012 Electronic Train Set (1 MEG)	12
E013 Learn & PLay 1	12
E014 Learn & Play 2	12
E015 Treasure Hunt	12
E016 Wraithed One	12
E017 Story Land 2	12
E018 Wotitsname	12
E019 Speak & Spell	12

CREATIVE

Titre	Prix
C002 Label Designer	12
C003 Super Fonts	12
C004 Mobed	12
C005 Deluxe Paint Tutor	12
C006 Shadow Demo Maker	12
C009 Lllinois Labels	12
C011 Word Power	12
C012 Foot Farm	12
C013 Wine Maker	12
C014 Assassins	12
C016 Garden Designer	12
C017 X Beat	12

UTILITIES

Titre	Prix
U003 The Workshop	12
U008 Asteroid	12
U010 Autograph	12
U014 Panasonic Printer Driver	12
U015 H.P. Printer Driver	12
U016 Seikosha Printer Driver	12
U017 Cannon & Citizen Printer Driver	12
U019 Imploder V4.00	12
U020 Bad Format	12
U021 Amiga Beginers Guilde	12
U022 Better Bench V1.2	12
U023 De-grader 500 600 1200	12
U024 Extermin-8 Virus Killer	12
U028 Action Replay For The 600	12
U029 Amiga Tutorial	12
U030 A.C.E.S Database	12
U031 Abases v1.33	12
U038 Number Pad For 600	12
U039 Calorie Base	12
U040 J R Comm	12
U041 Race Raptor	12
U042 Pools Pools V2	12
U043 Training Log	12
U044 Mastie Niblick	12
U045 D-Solve	12
U047 Relo Kick v1.4	12
U048 Procad Electroid	12
U049 Dividends Winner	12
U050 Odds On	12
U052 Essential Virus Killer	12
U053 Soccer League	12
U054 TERM V 4.0	38
U055 Virus Checker V 7.18	12

DEMOS & RAVE

Titre	Prix
D001 Night Breed	12
D002 Iron Maiden Slideshow	12
D003 Good Morning Vetnam	12
D004 Creep show	12
D005 Fracion borror show	12
D006 Total Recall Slideshow	12
D007 Evil Dead (1 meg)	12
D008 Batman Cartoon	12
D009 Robocop	12
D010 Viz Slideshow	12
D011 Not The 9 Oclock News	12
D012 Raider Of The Lost Ark	12
D013 Predator Demo	12
D014 Safe Sex	12
D015 Stealthy 2 (1 meg)	12
D016 Jimi Hendrix Slideshow	12
D018 Holsten Pils	12
D019 Popeye Meets The Beach Boys	12
D021 Moonwalker Demo	12
D022 Mike Tyson (1 meg)	12
D024 Terminator	12
D026 Life Of Brain	12
D027 The Garfield Slideshow	12
D028 Teenage Turtles Slideshow	12
D029 WWF Slideshow	12
D030The Gathering GFX	12
D041 Enterprise leaving Dock	12
D042 Girls of Sport	12
D043 The Run (1 meg)	12
D046 How To Skin A Cat	12
D047 Calendar Girls	12
D049 Techno Warrior	12
D050 Jesus Loves Acid	12
D052 Rave Length	12

MUSIQUE

Titre	Prix
M028 Pink Floyd The Wall Remix	12
M029 No Limits	25
M030 Cybernex	12
M031 Motiv-8	12
M032 Sound Track Slampler (4 disks)	49
M033 Sound Effects	12

JEUX

Titre	Prix
G014 Zalycon	25
G015 Earth Invaders	12
G017 Mayhem	12
G018 The Fun House	12
G019 Amos Games	12
G020 Games Galore	12
G021 Quadrix (pal only)	12
G022 Buzzard	12
G023 Break Out	12
G024 DEmolition Mission	12
G025 Lady Bug (not 600 or 1200)	12
G026 Depth Charge	12
G028 Tetren	12
G029 Dual	12
G032 Relayer	12
G034 Top Secret	12
G035 Flagcatcher	12
G036 Wizwar	12
G037 Battlements	12
G038 Calculus Combat	12
G039 Blob	12
G040 Sector	12
G041 Gush	12
G042 Smurf Hunt	12
G044 Quiz Master & Editor	12
G045 Revenge Of The Mutant Camels	12
G047 White Knight	12
G048 Wibble World Giddy	12
G051 Atiantis	12
G053 Legend Of Lothian	12
G054 Iron Clads (not 1200)	25
G055 Wizars Wars	12
G056 Fortress (demo)	12
G057 Neighbours Adventure	25

SPORT

Titre	Prix
SP001 Top Of The League	12
SP002 Scottish Football Manager	12
SP003 18th Hole	25
SP004 Mr.Men Olympics	25
SP005 Slamball	12
SP006 Strikeball	12
SP007 Amos Cricket	12

SIMULATORS

Titre	Prix
SM001 5 Simulation Games (not 1200)	12
SM002 Return To Earth	12
SM003 Napoleonic Warfare Sim v5	12
SM004 Wheel of Fortune (not 1200)	12
SM005 Card Sharp	12
SM006 Sub Attack	12
SM007 Roulette	12

NOM

PRENOM

ADRESSE

Code Postal

VILLE

TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephottiques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES

PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL

MASTERCARD

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

VISA

CARTE BLEU DATE D'EXPIRATION /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept: AD01
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

A L' ORDRE DE; PREMIER MAIL ORDER

A500/A600 A1200 CD32

L'Amiga voleur de couleurs

Le photomaton qui se déclenche au moment où l'on se recoiffe, avec son éclairage facial "zombie" et sa sortie couleur verdâtre, c'est dépassé ! Dans la nouvelle génération de photomaton, l'Amiga tient sa place. En effet, la dynamique société S.o.f.t. commercialise auprès des magasins photo/vidéo et des galeries marchandes. un système semi-automatique qui tire le meilleur parti de l'Amiga 1200.

Au début, le photographe fait asseoir et poser son client comme pour une photo traditionnelle. Dès la prise de vue, on entre dans l'ère du tout numérique. En effet, la "photo" est affichée sur un moniteur et le client peut refuser cette pose et recommencer, ainsi de suite jusqu'à ce que le photographe craque ! Mieux encore. Sur demande, le photographe propose une palette d'effets spéciaux. Une galerie de portraits viendra égayer les différentes poses : Lapinounet amoureux (voir photo), pin-up sexy, Rambo musclé, plumes d'indiens, ou tête émergeant d'un gâteau d'anniversaire... Le dessin, très cartoon, s'affiche en permanence sur le moniteur. On peut dès lors s'amuser (avec la complicité du photographe car il faut quand même regarder l'objectif et non l'écran) à coller sa pose et ses mimiques au mieux avec le dessin choisi. Génial ! Ensuite, un simple appui sur un bouton, et la photo sort en moins d'une minute au format 11,8 par 9 cm pour un prix de 30 francs environ. On peut sortir 4 photos ou même 16 (idéal pour les Cv) sur la même feuille et pour le même prix. Il est également possible de demander aussitôt, sans prise de vue supplémentaire, d'autres exemplaires.

Magie ou technique ?

On l'aura compris, la photo n'en est pas une. C'est un gel d'image vidéo. C'est ainsi que l'on peut recommencer autant de fois la pose sans aucun coût pour le photographe. L'objectif est celui d'une caméra (n'importe quelle caméra qui sort en NBC peut être utilisée), la sortie est imprimée grâce à une imprimante Mitsubishi *CP700e* à sublimation thermique. C'est au niveau des effets spéciaux que l'Amiga intervient, grâce à sa fameuse sortie vidéo directement genlockable. La "photo" n'entre en fait jamais dans l'Amiga. Par contre l'Amiga ajoute l'image cartoon grâce à un *DPaint 5* piloté par *ARexx*. Le système est plus complexe qu'il n'y paraît, car l'effet peut être composé d'un fond, par exemple le lapin (image IFF de *DPaint*) et d'un élément, la main (brosse de *DPaint*), que l'on déplace à la souris sur le modèle pour plus de réalisme. Le passage d'un effet à l'autre se fait sans connaître l'Amiga grâce à des macros *Arexx* assignées aux touches de fonction. La brosse se déplace en temps réel à la souris. Bien sûr, la couleur 0 (noir) de l'Amiga est transparente. L'incrustation est réalisée par le genlock qui mixe la prise de vue de la caméra et le trucage Amiga. Pour une fois, l'Amiga n'est pas caché sous la table, ou dans les profondeurs d'une borne interactive. Il est même sorti au grand jour, comme une élégante interface clavier et souris. Le coffrage blanc crème du reste du dispositif contribue à l'harmonie ton sur ton et à la touche professionnelle de l'ensemble. Ce système, hautement convivial et performant, connaît un succès retentissant : déjà plus d'une centaine de postes installés. 3 clients sur 4 achètent le système AVEC l'Amiga (trucages "Comics"). La succursale de S.o.f.t., S.o.f.t. images qui n'existe que depuis un an se félicite de ces résultats et du choix de l'Amiga.

Interview de Monsieur Constantin de S.o.f.t.

Dream : *comment vous est venue l'idée de l'Amiga pour cette fonction d'incrustation ?*

MC. : je suis originaire du milieu de la vidéo, où j'ai commencé par du titrage à base d'*Amiga 2000*. Quand l'impression numérique est apparue, j'ai eu l'idée de ce système mixant prise de vue et "comics" Amiga via un genlock. Je suis donc venu apporter mon savoir-faire à la société.

Lapinou et moi, c'est pour la vie.

***D** : avez-vous rencontré des problèmes de support lors de l'élaboration de la partie Amiga ? (manque de soutien, de doc, etc.).*
MC : je n'ai rien eu, et je n'ai rien demandé. J'avais les documentations françaises d'*ARexx* de Commodore grâce à l'achat de mon *A3000*. Il est certain qu'il vaut mieux savoir se débrouiller seul.

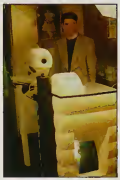
***D** : un tel système doit être très fiable, surtout lorsqu'il reste branché pendant des heures, comment se portent les Amiga disséminés un peu partout en France ?*
MC : à merveille, j'en suis le premier surpris, car ils sont baladés, bringuebalés... Nous n'avons rencontré aucun problème.

***D** : quel est l'accueil des professionnels ou du public quand ils reconnaissent l'Amiga, cette "console de jeux dépossée" ?*
MC : soit ils ne le reconnaissent pas du tout, soit ils n'en avaient jamais entendu parler, quel que soit leur niveau informatique, soit ils pensaient que l'Amiga n'existait plus du tout. A la rigueur, ce n'est pas plus mal, notre système est ainsi "protégé" puisque nombre de personnes n'ont pas la moindre idée de la façon de s'en servir. Nous avons quand même un photographe passionné d'Amiga qui a bien sûr personnalisé son système.

***D** : les vicissitudes sans fin du rachat de l'Amiga vous posent-elles des problèmes d'approvisionnement en A1200 ?*
MC : jusqu'à présent, non, sauf pour certains de nos *Amiga 4000* qui viennent d'Allemagne. Nous rencontrons plus de problèmes avec les périphériques (cartes accélératrices), et les genlocks. Les revendeurs français ont du mal à répondre à la cadence professionnelle : on achète les Amiga par 30 et il nous les faut tout de suite. Il est certain que nous nous sentirions plus à l'aise si nous pouvions compter sur un repreneur fort, quel qu'il soit, qui assure une distribution constante et professionnelle de l'Amiga.

***D** : à ce sujet, êtes-vous plus intéressé por des cartes mères d'Amiga nues et bon marché ou par l'ordinateur fini ?*
MC : par l'ordinateur complet, pour avoir le clavier intégré à l'Uc. Le format "tour" ne nous intéresse pas, il faudrait prolonger le clavier, etc.

***D** : avez-vous d'autres projets autour de l'Amiga, sous réserve de sa production, bien sûr.*
MC : oui, bien sûr. Déjà des disquettes de "comics" contenant d'autres dessins sont commercialisées. D'autres projets sont dans nos cartons. On vend aussi un système de photomontage, plus évolué, à base de *Tvpoint* téléguidé et d'*A4000*. Il a été présenté au Salon de la photo, au Sipi, à la PhotoKina, et au salon du multimédia à Paris.



M. Constantin.

Propos recueillis por Sptéphane Anquetil
Remerciements à Bruno Gravillon du magasin Comara à Falaise (14) et à M. Constantin de la société S.o.f.t.images de Durtol (49).

C'est bien un Amiga !

Le matériel est prêt pour vous "photomater".

Worms, the director's cut

Team 17

"Stupid !". Si vous avez entendu ce mot un million de fois, passez votre chemin, car Worms the director's cut ne vous apportera rien de nouveau ou presque...

L'idée de Team 17, c'est de permettre au développeur de *Worms* d'ajouter tout plein de petites choses pour faire patienter tout le monde jusqu'à la version

Nouveaux décors : la montagne...

... la jungle...

... et nouvelle armes !

2.0 de ce génialissime petit jeu. En clair, ce n'est pas un nouveau jeu du tout, mais un peu le jeu original avec une cerise dessus. Hormis quelques nouvelles armes (vaches folles, mouton équilibriste, âne de béton, pigeons à tête chercheuse...) et quelques nouveaux paysages (plage, montagne et jungle), le seul véritable apport de cette version sera de vous permettre de dessiner vous-même vos paysages de combat, ainsi que l'adjonction d'un mode championnat entre plusieurs équipes. Il n'empêche, si vous ne connaissez pas la première version, *Worms* risque d'être votre jeu de l'année.

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : N.C.

Tommy gun

Muttation

Rhaaa lovely... Il est des petits jeux dont on ne se lasse pas. Depuis que nous avons vu Tommy gun, il y a toujours quelqu'un pour jouer sur les quelques niveaux qui nous ont été laissés...

Ce jeu reprend un peu le principe de *Operation wolf*, à savoir un écran qui défile horizontalement, avec des méchants qui arrivent de tous les côtés et qu'il faut éliminer. La principale différence tient au fait que vous dirigez dans le même temps votre personnage sans chercher à lui faire éviter les coups, bien qu'il soit visible à l'écran. Est-ce vraiment la différence principale ? Non, bien sûr, d'autant plus que votre personnage est une tomate, et que les méchants sont des carottes, des aubergines ou encore des citrons qui vous balancent des glaces en guise de bombes... Le décor lui, n'est pas sans rappeler un supermarché, ce qui rajoute à l'ambiance "*invasion des légumes mutants*". On vise les méchants avec son viseur, et on blaste... Voilà un principe simple, que tout le monde comprend, et même si graphiquement ce n'est pour l'instant pas très convaincant, nous attendons la version définitive avec une certaine impatience.

Li bérez ... les tomates ! Libérez... les tomates !

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : Amiga 1 Mo

Boss de niveau : un citron cracheur de glaces.

Attention aux carottes parachutistes.

XP 8

Effigy

Jeu d'arcade de type shoot'em up à scrolling vertical, XP 8 aurait pu renouveler le genre sur notre machine. Tel quel, Il n'est digne que de votre ludothèque DP...

On attendait beaucoup d'Effigy depuis son premier jeu, *Pinball prelude*, le démentiel flipper qui révolutionnait véritablement le genre (lui). *XP 8* se devait donc d'être un excellent jeu... Le résultat est à la hauteur de notre désespoir...

Histoire nulle

Voici donc un jeu au scénario d'un classicisme à faire pleurer les amateurs de série B. L'humanité a enfin découvert ce qui semble être une autre vie intelligente. Nos tentatives de prises de contact ayant échoué, un croiseur est envoyé à leur rencontre. Et peu à peu l'engrenage subtil de la guerre s'est mis en place... Après des années de guerre, l'humanité, exsangue, verse tous ses espoirs dans une tentative désespérée de rétablir l'équilibre. Un assaut par un ou deux vaisseaux de petite taille droit sur la planète-mère de l'ennemi...

Graphismes moyens

Vous voilà dans un petit vaisseau de combat, à la limite extrême de l'espace ennemi, truffé de mines et de vaisseaux de première alerte. Les canons en mode automatique, vous en détruisez une partie, esquivant habilement les météorites qui vous foncent dessus (on se demande d'ailleurs comment cette planète pourrait être autre chose que du gruyère vu le nombre d'astéroïdes qui traînent dans les parages) ainsi que les tirs ennemis. Quelques boss de niveau plus tard, vous arrivez sur la planète. Si dans la première partie (l'espace), seuls les vaisseaux en simili 3D sont assez bien rendus, dans cette zone, les graphismes sont vaguement meilleurs, mais il n'y a vraiment pas de quoi fouetter un chat... Rien qu'à voir la tête de notre vaisseau, on en a les larmes aux yeux !

A deux, vous pouvez combiner vos vaisseaux.

Bonne fluidité

Mais l'important dans un jeu de ce type ce ne sont pas les graphismes, mais bien plutôt le répondant et la fluidité. Là, rien à redire, c'est fluide et rapide, mais au vu des graphismes, rien d'étonnant. Alors, regardons du point de vue des nouveautés et de l'intérêt... Bon, l'intérêt, ce n'est jamais que de tester ces réflexes, et puis des inconditionnels de ce genre, il y en a suffisamment pour ne pas en faire l'apologie. Côté nouveautés, effectivement, il y a quelques petites choses à dire... D'abord, la zone de jeu ne se limite pas à un seul écran de largeur, mais à deux (sauf quand un boss apparaît), ce qui pourrait être une excellente idée, si, lorsque l'on joue à deux sur le même écran, ce n'était pas plus handicapant qu'autre chose. Pourquoi ne pas avoir, par exemple, scindé l'écran en deux, chacun jouant dans sa zone d'écran (comme à *Tetris*) mais dans le même espace ? Ensuite, autre fausse nouveauté, les armes diverses. De temps à autre, des bonus ronds apparaissent, avec un petit sigle au milieu. En les récupérant, vous pouvez faire exploser tout ce qu'il y a à l'écran, devenir invincible quelques instants, ou récupérer un niveau d'arme supplémentaire, voire une nouvelle arme. Rien de bien nouveau, si ce n'est que certaines ont des effets assez spectaculaires, mais qui sur le fond ne sont pas bien différentes de celles qu'on connaissait déjà (mitrailleuse, tir dans plusieurs direction, en continu peu puissant...). Attention, car dépasser le maximum autorisé dans une arme vous fait exploser ! En fait, la seule vraie (et encore) nouveauté réside dans le fait que vous avez à chaque niveau une mission à remplir, et que si vous n'y arrivez pas, il faut recommencer. Le principal intérêt du jeu à deux, c'est que vous pouvez combiner vos deux vaisseaux pour n'en faire qu'un, le premier joueur tirant vers l'avant et l'autre vers l'arrière.

Les ennemis sont plutôt réussis...

A peine mieux qu'un shareware

Au final, *XP 8* n'ajoute rien à ce qui existait déjà, et même s'il est doté d'un bon moteur, il se rapproche aujourd'hui plus du domaine public que des jeux commerciaux qui ont bercé les débuts de l'Amiga. Ah si, une chose le différencie vraiment du DP : une protection contre la copie basée sur le manuel, complètement archaïque et plus pénible qu'autre chose... En clair, à moins d'adorer ce genre de jeu et d'être en manque, passez votre chemin, y'a rien à voir...

Dommage que les fonds soient si moches.

Gem

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 ou 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 4
Disponible sur : -

78%

DREAM TOP

Bograts

Vulcan software

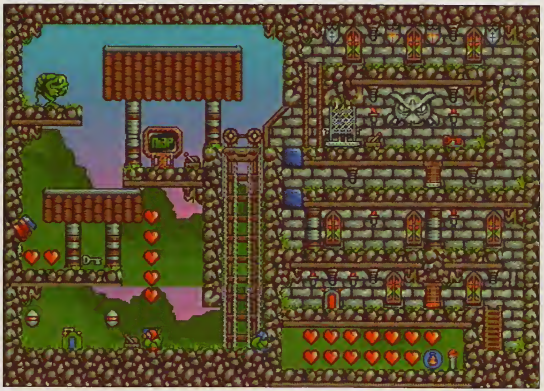
Vulcan est l'un des éditeurs Amiga les plus productifs du marché, et le prouve une fois de plus avec Bograts, un jeu de réflexion-action qui sous des aspects vaguement shareware, s'avère loin d'être désagréable.

Pour moins de 150 francs, ce qui représente le prix d'un shareware, Vulcan vous propose 60 tableaux de réflexion-action qui mettront vos neurones à rude épreuve. Imaginez-vous dans la peau verte et écailleuse d'un papa bograt, qui raconte des histoires à ses enfants pour les endormir. Des histoires qui font un peu peur, mais pas suffisamment pour leur faire faire des cauchemars quand même ! Des histoires qui tirent leur inspiration d'un château que l'on dit hanté, et dans lequel des œufs magiques seraient cachés... Et voilà que vos deux bébés bograts, excités par l'aventure, se dirigent droit vers le château, véritablement rempli de pièges ! Votre sang de parent ne fait qu'un tour et vous vous précipitez derrière eux pour les aider à survivre aux soixante pièces du château de Bog...

Réflexion

Vous vous retrouvez donc dans des pièces qui sont en fait autant d'énigmes, avec pour objectif de guider le plus sûrement possible les deux marmots vers la porte de sortie (en rouge) tout en récupérant des petits coeurs ou des bombes. Vous apprendrez vite à reconnaître les différences majeures de vos deux gamins. Si tous les deux avancent droit devant et ne se retournent que lorsqu'ils sont bloqués (comme les lemmings), celui qui a le casque rouge est le seul à pouvoir prendre des clés et à les utiliser, tandis que le casque bleu est le seul à ne rien risquer des espèces de méchants champignons qui renvoient son frère à la porte d'entrée. Pour guider votre marmaille, vous devez actionner divers leviers, qui actionnent des échelles, des ascenseurs, des tapis roulants... et également préparer le terrain devant eux. Certains blocs de rocher (les bleus) peuvent être éliminés à la dynamite, tandis que les rouges servent à étouffer les flammes et à bloquer des zones piégées. Il va sans dire que les limitations de chacun des personnages impliqués vous oblige à étudier attentivement le plan du niveau avant de vous jeter tête baissée, d'autant plus que si vous n'avez pas fait de

Non, les tableaux ne se ressemblent pas.



Alors, comment allez-vous faire pour sortir vos gamins de ce mauvais pas ?

Voici un passage particulièrement ardu...

sauvegarde au début du niveau (ça vous coûtera des petits coeurs, attention !) vous devrez tout reprendre depuis le début.

Action

Dans bon nombre de tableaux, vous devrez faire preuve de jugeote, mais également de réflexes, en sautant par exemple sur un ascenseur juste après l'avoir actionné au moment où un de vos marmots passait dessus dans le bon sens. A d'autres moments, il faut se placer stratégiquement et actionner les leviers en prenant bien garde à ce que votre future retraite ne se fasse pas brûler les cheveux qu'ils n'ont pas. Heureusement, les touches F8 et F9 vous permettent de scinder l'écran en deux, une partie pour vous et l'autre pour voir un de vos gamins au fil de sa progression. A noter également qu'en sautant à certains endroits, vous pouvez accéder à des zones secrètes, histoire de refaire le plein de vie et de bombes. Certains bonus peuvent également se cacher au fil des tableaux, vous permettant par exemple de sauter plus haut (si aucun ressort n'est prévu à cet effet) ou d'être invincible.

Pas si mal que ça

Au final, Bograts n'est pas un mauvais jeu, loin de là, surtout au vu de son rapport qualité-prix. Dommage quand même que certaines options n'aient pas été conservées (comme la possibilité de recommencer le niveau sans devoir charger une sauvegarde ou recommencer le jeu à zéro). Dommage également que Bograts soit pauvre en effets sonores ou visuels (peu ou pas d'animations en dehors de l'introduction). Bien sûr, les petits personnages sont assez mignons (encore que le vert ne soit

Les zones secrètes sont accessibles.

Utilisez le casque bleu pour passer.

pas ma couleur préférée) et plutôt bien animés, mais il n'y a vraiment qu'eux qui bougent, et ils sont un peu plats... comme le reste du décor d'ailleurs. Il n'en reste pas moins que Bograts saura trouver sa place dans la ludothèque des amateurs de ce type de jeu (réflexion-action, comme *Humans* par exemple, ou *Lemmings...*), d'autant mieux qu'il ne coûte vraiment pas très cher.

Gem

Amiga 1200, 2 Mo

Réflexion-action

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	16
SON	13
DURÉE DE VIE	17

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : -
Nombre de disks : 1
Disponible sur : 2

84%

De la bonne utilisation des bombes

Dès les premiers niveaux, vous êtes confrontés à des blocs de roche bleue auxquels vous n'avez pas accès. Pas de panique, pour les faire sauter, il suffit de mettre le joystick vers le bas et dans leur direction avant d'appuyer sur le bouton feu. Cela aura pour effet de faire glisser votre bombe dans cette direction...

Notez qu'il est également possible d'utiliser un ascenseur pour déplacer un bloc de roche rouge, il suffit pour cela de le placer dessus avant d'activer le levier. Pensez à bien positionner votre bloc, faute de quoi vous ne pourrez plus le déplacer. Et ne faites pas exploser les blocs bleus avant d'avoir réfléchi ! En effet, dans certains cas, il vous permettent de faire tomber un bloc rouge, puis une fois leur emplacement libéré, d'aller derrière pour pousser le bloc rouge dans la bonne direction. On ne peut que pousser les blocs, pas les tirer vers soi.

Ruffian

Ruffian software

Le marché du logiciel ludique sur Amiga attire de plus en plus de nouveaux éditeurs. Malheureusement, ce ne sont pas toujours de franches réussites...

Ruffian aurait pu être un excellent jeu de plates-formes... il y a dix ans. Aujourd'hui, il fait pâle figure devant des *Brian the lion, Zool* ou autre *Chuck rock*. Le principe du jeu reste cependant similaire, avec un petit bonhomme qui court, saute, tire et tutti-quanti pour sauver le monde. Nous avons donc droit à une sorte de Tarzan jeune, prénommé *Ruffian*, qui a pour mission de sauver des farfadets emprisonnés dans des plantes carnivores.

Des décors moches...

Un monde tout plat

La première impression est souvent la bonne, et une fois n'est pas coutume, *Ruffian* confirme cette règle... Dès vos premiers pas dans la jungle, contrôlant Ruffian au joystick (désolé, pas d'autres choix) les graphismes vous oppressent : c'est moche ! Pire encore, le jeu a été mal pensé, et nous avons dû recourir aux cheat modes pour passer au deuxième niveau, le premier étant infaisable, un farfadet étant placé trop haut et même en se laissant tomber, il est pratiquement impossible de le libérer, tant il y a de latence entre le moment où vous appuyez sur le bouton du joystick et celui auquel Ruffian crache (et oui...) une espèce de balle caoutchoutée... Pas de multi-scrolling, rien d'innovant, tout se déroule dans un milieu de sprites plats et moches à souhait.

Un héros hideux...

Auto-centré

Le seul attrait du jeu, ce sont les animations du personnage principal, Ruffian, qui, dès que vous le laissez inactif, se met à faire des milliers de grimaces. Le seul problème, c'est qu'elles sont très subjectives, et que faute d'avoir un écran 21 pouces et de très bon yeux, on ne fait que deviner ce qu'il fait. Sur un écran normal, on ne fait que pouffer en regardant Ruffian sauter en quatre plans de sprites (les bras et les jambes bougent, super...) ou tomber de l'équivalent de 300 pixels sans se faire bobo. Le jeu se résume donc à courir, éviter les obstacles qui vous font perdre un pourcentage de vie, les monstres, à cracher sur des plantes carnivores et à récupérer des objets qui vous donnent des points... Passionnant non ?

Et le tout est mal animé... La totale !

Alors quoi de neuf ?

Rien de neuf dans ce jeu donc, si ce n'est des monstres tirés du contexte jungle (gorilles, singes, perroquets) peu résistants, très bêtes et très moches (encore...). Si le jeu est très fluide, voire trop rapide, il faut noter que le moteur gère particulièrement mal les déplacements et que vous aurez bien du fil à retordre pour diriger convenablement votre Ruffian. Cela a pour résultat de rendre le jeu difficile, mais pas dans le bon sens du terme... Ne pouvant rien tirer de votre personnage (les développeurs affirmant qu'il suffit de s'entraîner), vous finirez rapidement par le mettre dans un placard et ne plus l'en sortir. A déconseiller, tout simplement...

Gem

C'est plat...

Des monstres affreux...

Tous les AMIGA

Plates-formes

GRAPHISME	6
ANIMATION	6
JOUABILITÉ	5
SON	10
DURÉE DE VIE	5

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : -

10%

World golf

Apex systems

Vous n'aviez pas vu ça depuis... Ouh... Depuis le C64, et encore... Un jeu de golf comme ça, il y aurait presque de quoi vous dégoûter de l'informatique !

Voilà, voilà, voilà... Alors, c'est l'histoire d'une poignée d'anglais qui se sont dit un jour : "*et si on faisait un jeu?* ". Louable idée, surtout sur notre chère et tendre machine. Et nos compères de se dire que la programmation, ça ne doit rien avoir de sorcier. Le choix du sujet est vite fait : le golf ! Pas trop d'action, donc pas de défilement dans tous les sens, et côté couleurs, avec 16, on devrait s'en sortir. Pour les parcours, ça ne devrait pas être trop compliqué non plus, il suffit de prendre les cartes des cinq golfs des environs et de refaire les 18 trous de chacun à plat sous *Deluxe paint*... On ne va quand même pas faire ça en vue subjective, non ! On va plutôt faire ça en vue type fausse 3D isométrique, avec un personnage de dix pixels de haut en quatre couleurs, quelques arbres type sapins qu'on colle par-ci, par-là, et hop, le tour est joué !

Et c'est pourtant bien un jeu de golf

Et le pire, c'est que ce n'est même pas du shareware, mais bel et bien un jeu commercial. Le jeu consiste, comme dans tous les golfs qui se respectent, à mettre une petite balle ronde dans un trou. Pour ce faire, il faut la frapper avec l'un des clubs disponibles dans le caddy, que le programme peut (souvent mal) choisir pour vous si vous le désirez. Après, en fonction du terrain sur lequel se trouve la balle et de la distance vous séparant du trou, vous frappez plus ou moins fort, et plus ou moins haut, en deux coups de doigt sur la manette (d'abord la puissance, que vous jugez d'après la barre en bas de l'écran, puis la hauteur de frappe, toujours sur la même barre). Le problème, bien que nos amis anglais aient sans doute passé du temps à calculer des routines, c'est que la balle a des trajectoires, disons, pour le moins aléatoires. De plus, les obstacles du terrain (les arbres ou les bunkers) n'ont qu'une influence minime sur cette dernière (s'ils en ont).

Et pleln d'options avec tout ça

Pour faire plus fort, il est également possible de jouer jusqu'à quatre sur la même machine, sur cinq parcours et selon différents modes de jeu : entraînement (seul), tournoi (à deux) ou "pognon" (à quatre). En mode "pognon", de l'argent est mis en jeu sur chaque trou, et le premier à mettre sa balle dans le trou empoche le pactole. Ils sont joueurs nos amis anglais, hein. Hormis la possibilité de modifier le nom du golfeur et la couleur de son maillot ou de son pantalon, il est à noter qu'a priori, aucune caractéristique ne différencie les joueurs entre eux... Et dire qu'ils ont mis leur jeu dans une boîte de CD ! Malgré la jaquette directement sortie de l'imprimante matricielle même pas couleurs, on ne peut que s'enthousiasmer : "*si c'est un CD, il doit y avoir des photos digitalisées, des tonnes de joueurs et de parcours, des graphismes...*".

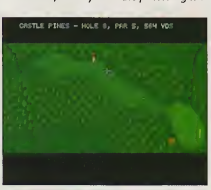
Malheureusement, de CD, point, mais deux pauvres disquettes, avec lesquelles ils ne pouvaient quand même pas aller bien loin.

La morale de cette histoire

Soyons clairs : ce n'est pas parce les jeux se font de plus en plus rares sur notre machine de prédilection que nous allons nous mettre à acheter n'importe quelle m... Alors messieurs les anglais (et les autres aussi, d'ailleurs), n'essayez pas d'abuser les pauvres Amigaïstes que nous sommes, en leur faisant miroiter des produits extraordinaires qui en fin de compte ne tiennent pas la route (ou le parcours). L'Amiga vaut quand même mieux que cela...

Gem

Pour le relief, suivez les flèches.



Graphiquement, on a vu mieux.

Tous les AMIGA

Golf (ha,ha,ha)

GRAPHISME	5
ANIMATION	2
JOUABILITÉ	3
SON	1
DURÉE DE VIE	10

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

5%

Trucs et astuces terminent enfin Speris legacy

Voici donc la suite et la fin de la soluce complète de Speris legacy. A nouveau, un grand merci à Sébastien, Brother team et tous les autres à qui nous la devons.

Ghilliard's rhine

1. Rupper : il a inventé des bottes de vitesses, entre autres, mais manque d'argent pour sa prochaine invention.

Il sait que Gallus serait devenu maléfique après que sa femme Della soit morte mystérieusement dans son sommeil. Arslorn fit de Kate son nouvel héritier au trône, Gallus a alors rassemblé ses disciples les Demehawks et s'en est allé.

2. Troll vert : il refuse de libérer le passage. Demander à Rupper comment vaincre le troll, en échange de 10 gens, il confectionnera une dague spéciale pour Cho (tuer des fantômes et des gardes pour récolter plus de gens). Une fois mort le troll libère la clef du magasin de Phillis.

3. Maison du mystère : appuyer sur le bouton gauche -droit-gauche, le coffre contenant une perceuse est accessible.

4. Elsrika : la complimenter sur sa beauté, une fois autorisé à entrer l'un des 2 coffres contient une boîte servant à allumer du feu (indispensable pour allumer les bombes).

5. Barnabbas : contre 50 gens il est prêt à céder une bague.

6. Enfant : il a été blessé par les hommes de Gallus, il faut lui ramener un remède caché dans un endroit difficile d'accès.

7. Joshua : l'un des gardes des archives de la ville, il sait que Gallus vit dans un château étroitement gardé et imprenable au cœur des montagnes. Si Cho veut entrer aux archives, il lui faut un passe de sécurité, Rupper pourrait éventuellement lui en fournir un.

8. Sammuel : le frère de Joshua, peu

loquace et peu aimable.

9. Zamma : même type d'individu que Samuel.

10. Gardic : ne parlera que si Cho lui offre une pipe.

11. En interrogeant Sammuel, il apprend à Cho qu'il a eu la sienne chez Phillis.

12. Joshua et Gardic déclarent que l'entrée du magasin de Phillis est inhabituelle, personne ne l'a jamais trouvée.

13. Phillis : on entre dans son magasin par le haut. Elle ne sort jamais car elle souffre d'agoraphobie. Elle vend des pipes mais la seule qui lui reste est destinée à son grand-père pour son anniversaire. Elle a de la peine car elle n'a pas les moyens de lui offrir un cadeau plus coûteux. Dans les nouveautés en stock elle a des bottes de vitesse, des pierres de gemmes, elle même adore les pierres pré-

cieuses.
14. Acheter les bottes de vitesse. Demander ensuite à Rupper s'il possède un passe, il déclare alors que Cho devrait aborder ce sujet avec plus de discrétion. Il en a un mais c'est top secret, il ne veut pas le prêter, même s'il doit une faveur à Joshua, c'est trop lui demander, il ne veut pas avoir d'ennuis. Il conseille à Cho de garder ses distances, il ne veut pas non plus être bousculé où il peut penser qu'on essaie de le voler.
15. Courir à l'aide des bottes de vitesse sur Rupper, son passe tombe.
16. Montrer le passe à Joshua et entrer aux archives. Dans le coffre se trouve un livre d'énigmes incomplet. Dans un des ouvrage, on apprend ceci : Rupper a inventé beaucoup de choses utiles à Speris, il a passé la majeure parite de sa vie à Ghilliard. Somnambule, il a été trouvé errant un jour à minuit, totalement nu, mais refuse de l'admettre. Gardic le bûcheron travaille avec son patron Zamma, il fournit du bois au village. Il se prend pour un poulet et s'est déjà cassé une jambe en tentant de voler. Zamma surveille Gardic, hostile et moqueur en raison de la couleur verte de ses cheveux.

Le rendez-vous mensuel des perdus, déroutés, abandonnés, c'est votre rubrique Messages in the bottle. Alors les p'tits gars, on bloque ? N'hésitez pas à nous faire parvenir vos questions et vos réponses, en précisant les références des questions auxquelles vous répondez...

Les questions du mois

Escape from colditz

36-01. Le Yoyo national est bloqué depuis des années dans Escape from colditz... Il n'arrive toujours pas à faire évader ses quatre hommes de la prison, ni à utiliser certains objets (fusil, cailloux...). Le tout étant certainement lié, il voudrait vraiment que vous lui donniez un coup de pouce.

Cadaver

36-02. La Kiki de tous les kikis est bloquée au niveau quatre de Cadaver. Elle n'a que deux clés et il lui en faut quatre... Où trouver les deux autres ?

Indiana jones et la cité d'Atlantis

36-03. Juju n'arrive pas à progresser... Il est allé à Monte Carlo, où il a récupéré une clé, mais la fille ne veut pas aider l'homme au couteau. Que faire ?

Ruff'n'tumble

36-04. Eddy voudrait connaître les codes de ce super jeu.

Les voyageurs du temps

36-05. Damien est dans une salle où se trouvent une bibliothèque, une machine à écrire, une carte avec un trou et il a déjà récupéré la liasse de papier. Evidemment, il est bloqué... Que doit-il faire ?

Lure of the temptress

36-06. Dédé ne sait pas comment ouvrir la porte qui est à droite sur la place du marché...

Police quest III

36-07. Toujours Dédé, qui voudrait savoir comment aller du deuxième jour à 14 h au troisième jour au matin.

Darkmere

36-08. Ano bloque au premier niveau. Il cherche les potions pour que l'alchimiste fabrique du skullbuster, mais il ignore comment faire pour les découvrir. Il n'a plus de clés et n'a rien trouvé.

Les réponses qui sauvent la vie

Mortal kombat 2

32-14. Suite des mouvements des personnages : Reptile, acide : av, av, feu ; force : ar, ar, feu ; glissade : ar, feu, feu ; invisible : block, haut, haut ; fatal 1 : à deux pas de l'ennemi, ar,ar,bas, feu ; fatal 2 : au corps à corps, block, haut, haut, av, av, av, feu ; ponts et pics : av,av, bas, feu ; friendship : ar, ar, av, feu ; babality : bas, ar, ar, feu ; Sub-zero, glace : bas, av, feu ; verglas : bas, ar, feu ; glissade : ar, feu, feu ; grenade : feu, ar, ar, bas, av ; congèle : av, av, bas, feu, av, bas, av, av, feu ; ponts et pics : av, av, bas, feu ; friendship : ar, ar, bas, feu ; babality : bas, ar, ar, feu ; Scorpion, attire : ar, ar, feu ; poing : bas, ar, feu ; ciseaux : av, bas, ar, feu ; prise au vol : bas ; fatal 1 : block, haut, haut ; fatal 2 :... ; ponts et pics : av, av, bas, feu ; friendship : ar, ar, bas, feu ; babality : bas, ar, ar, feu ; Rayden, rayon : bas, av, feu ; torpille : ar, ar, av ; électrocute : feu maintenu deux secondes ; téléportation : bas, haut ; fatal 1 : feu maintenu cinq secondes ; fatal 2 :... ; ponts et pics : block, haut, haut, haut, feu ; friendship : bas, ar, av, feu ; babality : bas, bas, haut, feu. Suite au prochain numéro...

Goblins 2

33-05. Après l'épisode de la tranchée, passer chez Tom. Aller décrocher le ballon coincé avec une pierre. Le petit garçon le récupère et va à la fenêtre d'une maison. Faire entrer Win par la porte de cette maison. Le petit garçon disparaît et revient par la porte en bas à droite. En profiter pour faire entrer Fin par la porte en haut à droite et récupérer le ballon.

Leander

35-08. Après avoir tapé le code du niveau 3 (LVFT), taper LTUS pour avoir les vies infinies et la capacité de sélectionner une arme et de l'utiliser en appuyant sur F1 à F5.

Ultimate soccer manager

En réponse à de nombreuses questions : pour avoir une équipe imbattable, choisir l'équipe de son choix, puis cliquer sur éditer. Modifier les caractéristiques de chaque joueur par 99. Pour réaliser un transfert important, prendre n'importe quel joueur de votre équipe et le mettre sur la liste des transferts pour un montant de 990 000 000 francs. L'ordinateur fera une offre inférieure, mais l'accepter quand même. Pour récupérer le joueur, attendre la fin de la saison, et aborder le joueur plusieurs fois. A la cinquième reprise, l'ordinateur fera une offre. Baisser l'offre de 10 000 000 F. L'ordinateur acceptera.

Star trek 25th anniversary

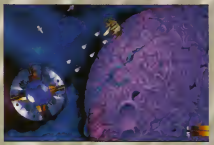
33-04. Parler à Spock. Computer Masada. Huhura : 1 - appel au Masada - choix 1-1-1. Huhura : 2 - envoi de code préfixe. Téléporter sur Masada. Utiliser tricorder Mac Coy sur blessé. Utiliser tricorder Mac Coy. Utiliser Medikit sur blessé. Prendre équipement. Parler à Spock. Utiliser tricorder Spock. Utiliser Spock sur transporteur.

Utiliser métamorphoseur sur transporteur. Est. Utiliser tricordeur Spock sur les deux portes et les objets au sol. Prendre les objets. Utiliser tricordeur Mac Coy sur les deux portes. Utiliser phaseur sur phaser-soudeur. Utiliser phaseur-soudeur sur les bouts de métal. Utiliser la mèche-peigne sur le métamorphoseur. Sud. Utiliser le métamorphoseur sur le transporteur. Utiliser les fils sur le transporteur. Est - Porte Est. Utiliser le phaseur anesthésiant sur les Elasi. Utiliser le tricordeur Mac Coy sur la prison. Utiliser le tricorder Spock sur l'interrupteur. Utiliser le tricorder de Spock sur la bombe. Utiliser Spock sur fils. Prendre fils. Utiliser interrupteur. Prendre bombe. Ouest. Utiliser phaseur-soudeur comme indiqué. Sud. Utiliser les fils sur le transporteur. Utiliser Spock sur le transporteur. Une fois téléporté, parler à Cereth - choix 1. Voili-voilou...

Ishar

33-10. A l'île d'Akeer, pour passer après la zone remplie d'eau, il faut regarder combien il y a d'or dans le troisième réceptacle et mettre la même somme dans les trois. Un passage secret devrait s'ouvrir. Pour libérer la fille, il faut une clé de prison. Plus tard, on trouve un levier derrière un passage secret. La toute dernière porte ne peut pas être ouverte. C'est là que se trouvent les deux derniers crânes. Les recettes des potions se trouvent dans la bibliothèque (île Zach). Pour comprendre les mots bizarres employés, référez-vous au manuel du jeu...

Super stardust



Des codes spéciaux pour en tirer la quintessence : Happyarcade, makemehappy, youaresosad, learntoplay, bjsuvyrzbpg, cjsuvyrzbpg, djsuvyrzbph, ejsuvyrzbpi.

Settlers

Un petit truc utile pour ceux qui bloquent dans cet excellent jeu : quand on clique sur un drapeau avec les deux boutons, on peut relier une route à ce drapeau, même si la route ne vous appartient pas... On peut ainsi relier son terrain à celui de l'adversaire.

Theme park

Quelques astuces pour mieux vous en sortir : au début du jeu, prendre comme surnom " Mike ". Pendant le jeu : C vous donne 50 000 crédits, Z vous permet d'accéder à tous les manèges, X vous permet d'accéder à tous les arbres et toilettes, I vous permet d'accéder à toutes les boutiques.

Encore un grand merci à vous tous, les anonymes, Patrick, Christine, Julien, Lionel, François, Jean-Marie, Sébastien, Jérôme, Gwénaël, Casper, Xavier, Hervé, Manu, Dominique, Jean-Luc... pour toutes vos questions, vos réponses et votre soutien en général. Bonnes aventures et bonne chance !

Démos et des hommes

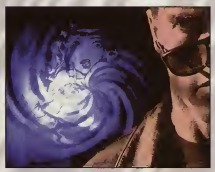
En attendant les productions de The party 6, qui a lieu comme tous les ans entre Noël et le jour de l'an au Danemark, voici pour vous mettre en appétit les meilleures productions issues de quelques démo-parties qui se sont déroulées dans toute l'Europe en octobre et novembre derniers.

Domination

Code : Skjeggspir, Zelow, Brekke et Enex
Musique : Fro-D
Graphisme : Mr.Figaro, Nirvana et Dran
Objets : Corrupt

Cette démo est arrivée à la première place de la compétition de démos de la Kindergarten 6, une démo-party qui a eu lieu à Oslo, en Norvège, mi-novembre. La plupart des effets est au pixel de précision, ce qui bien sûr donne un aspect visuel très propre, mais en contre partie l'Amiga peine un peu et même avec une carte accélératrice, on sent bien qu'on ne tourne pas à pleine vitesse. Les effets sont accompagnés de photos numérisées, extraites de films avec Arnold Schwarzenegger, qui nous apporte son commentaire personnel tout au long de la démo. L'ambiance sonore est très réussie.

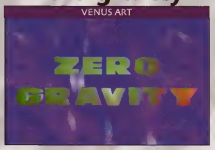
Démo pour machines Aga en un fichier exécutable (750Ko), mémoire Fast obligatoire.



L'oeil du cyclone...

Mais c'est Schwarzy !

Zero gravity



Code : Noe et BjSebo
Musique : Timer
Graphisme : Neuromancer

Elle est chouette, cette démo.

Cette démo, comme les deux suivantes, est issue de la compétition de la Gravity'96, une démo-party organisée par Anadune à la fin du mois d'octobre, en Pologne. *Zéro gravity* a su se hisser à la première place de cette compétition. Côté effets, on retrouve quelques objets en Gouraud et un tunnel (les grands classiques). Les graphes et la musique sont d'un plus haut niveau. Mais ce qu'il est intéressant de noter, c'est que cette démo est parfaitement multitâche. Vous pourrez sans problème continuer à utiliser votre Workbench et toutes vos applications pendant que la démo tourne !

Démo pour machines Aga, disque dur (3,1 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Mnemonic

Code : Cyberstarr et Loaderror
Musique : Frequent
Graphisme : Loaderror et Cheetah

Celle-ci a pris la deuxième place, juste derrière la *Domination* de Contraz. L'ensemble est très propre, mais cela manque cruellement d'effets originaux. A part une routine de tunnel, tellement usitée, et une autre de propagation de gouttelettes d'eau, beaucoup vue également, on reste un peu sur sa faim. La musique, de bonne qualité, peut nous faire penser à une ancienne production de Tbl.

Démo pour machine Aga, disque dur (2,1 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

où est passé Keanu Reeves ?

Hazchemix

Code : Hasid
Musique : Dave
Graphisme : -

Là aussi, on dénote peu d'effets différents et vraiment pertinents. On voit surtout du bump, du phong et du shading. Toutefois, une certaine synchronisation avec la musique, lors des enchaînements essentiellement, y ajoute de l'intérêt.
Démo pour machines Aga en un fichier exécutable (700Ko), mémoire Fast obligatoire.

Une bonne alchimie.

Papadeo

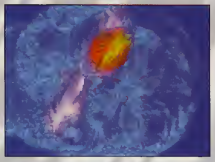
Code : Zig
Musique : Revisq
Graphisme : Zig et Fame

Beaucoup d'effets de bump, assez réussis d'ailleurs, ainsi que de belles scènes 3D en environment-mapping. Ça manque un peu de graphisme tout de même, et de longueur aussi.
Démo pour machines Aga en un fichier exécutable (760Ko), mémoire Fast obligatoire.

Un flop ?

Divine

Code : Braindead
Musique : Kalsu/Artificial People
Graphisme : Tequila, Ola et Jogi



Divine ou diabolique ?

Cette démo est sortie lors la Demolition II, une démo-party qui s'est déroulée fin novembre en Finlande. A noter que la compétition mêlait à la fois les productions Amiga et Pc. Une très belle réalisation une fois de plus de la part de Mellow chips, après leur démo *Dim* qui avait fini à la seconde place lors de l'Assembly '96 en août dernier. On y retrouve ombrages et mappings en tous genres, ainsi que de la réminiscence et des interférences aqueuses. L'introduction est originale, les enchaînements sont travaillés, et la musique et le graphisme tiennent le niveau.
Démo pour machines Aga, disque dur (3,6 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT

New8n1

Le pilote du port série de l'Amiga, le serial.device pour ne pas le nommer, est bien gentil, mais il a quelques problèmes. D'abord, il n'est pas très rapide, et il faut disposer d'un processeur puissant (un 68020 minimum, ou 030 pour être à l'aise) et de mémoire Fast pour espérer atteindre des taux de transfert de l'ordre de 28,800 bauds. Ensuite, il dispose d'un certain nombre d'options pas forcément très utiles pour les connexions les plus courantes, à savoir sur Internet ou sur un BBS (en revanche, ces options, qui concernent le nombre de bits par octet de données, la parité, etc., sont indispensables à l'émulation du Minitel). C'est pourquoi plusieurs programmeurs se sont essayés à la ré-écriture du serial.device ; c'est ainsi que l'on a vu passer le baudbandit.device, l'artser.device, ou, plus récemment, le 8n1.device, dont le New8n1.device est la dernière évolution.
Ce pilote est tout particulièrement optimisé pour les connexions à Internet : 8 bits de données, pas de parité, 1 bit de stop, Rts/cts et mode Eof. Il permet d'accélérer les taux de transferts entre le modem et l'ordinateur d'environ 20%. Cette différence n'est pas sensible en journée, quand le réseau est saturé, mais elle se fait ressentir dès lors que la communication est bonne.

New8n1

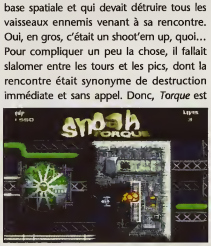
★★★★☆

Auteur : Iain Barclay
Configuration : tous les Amiga
Statut : freeware
Source : Aminet:comm/misc

MEGA-COOL

Torque

Uridium, ça vous dit quelque chose ? En son temps, ce jeu avait fait sensation sur *C64*. Il vous mettait aux commandes d'un vaisseau survolant une base spatiale et qui devait détruire tous les vaisseaux ennemis venant à sa rencontre. Oui, en gros, c'était un shoot'em up, quoi... Pour compliquer un peu la chose, il fallait slalomer entre les tours et les pics, dont la rencontre était synonyme de destruction immédiate et sans appel. Donc, *Torque* est



Torque l'omi d'Uridium.

un clone d'*Uridium*, et un excellent clone, de surcroît. Le vaisseau navigue au dessus d'un scrolling horizontal parfait, et ce dans les deux sens. Les habitués d'*Uridium* retrouveront tout le plaisir de cet excellent jeu, jusqu'à la musique, qui, si elle a été changée, est tout aussi entraînante. En fait, le seul reproche que l'on puisse faire à *Torque*, est peut-être l'étroitesse de l'écran de jeu, et la difficulté de l'ensemble, un peu trop élevée.

Torque

★★★★☆

Auteur : Shooh PD
Configuration : tous les Amiga
Statut : freeware
Source : Aminet:game/shoot

COMME LE MAC

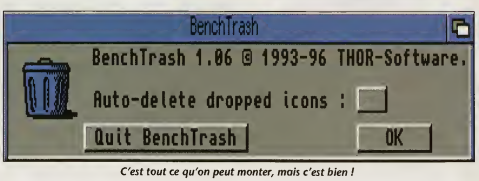
BenchTrash

Comme beaucoup d'autres systèmes d'exploitation, le Workbench gère une icône spéciale, la corbeille (Trashcan, en anglais), dans laquelle l'utilisateur peut "jeter" des fichiers devenus indésirables. Il s'agit en fait d'un tiroir parfaitement normal, situé dans la racine de chaque volume, qui possède simplement la particularité de pouvoir être vidé d'un coup, via un menu dédié. En fait, tant que la corbeille n'a pas été vidée, il est possible, si l'on change d'avis, de récupérer les fichiers "jetés". C'est un concept très intéressant, mais implémenté par le Workbench d'une manière pas très pratique : chaque volume disposant de sa propre corbeille, il faut obligatoirement que sa fenêtre soit ouverte si l'on veut pouvoir y accéder. De plus, lorsque de nombreuses fenêtres sont ouvertes simultanément, il est parfois difficile de repérer à coup sûr quelle corbeille correspond à quelle fenêtre.
Le meilleur système est celui utilisé par le Finder du Macintosh : comme avec le Workbench, chaque volume dispose de son propre tiroir "spécial détritus", mais ils sont cachés à l'utilisateur, qui ne trouve sur son bureau qu'une seule icône de corbeille. Quand un fichier est mis à la corbeille, le Mac se débrouille tout seul pour déterminer quel volume est concerné par l'opération.
C'est exactement ce principe que *BenchTrash* tente d'appliquer au Workbench. Cerise sur le gâteau, si vous "jetez" icône d'un volume extractible, telle une cartouche SyQuest ou une disquette Zip, il peut même l'éjecter de son lecteur - à condition bien sûr que celui-ci en soit capable.

BenchTrash

★★★★☆

Auteur : Thor software
Configuration : Workbench 2.04+
Statut : freeware
Source : Aminet:util/wb



C'est tout ce qu'on peut monter, mais c'est bien !

PRATIQUE

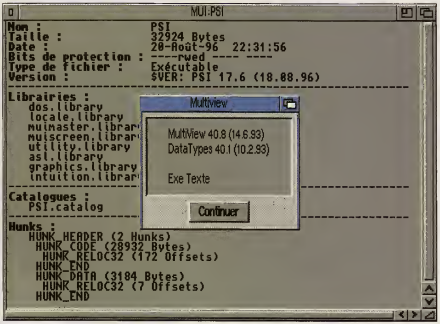
exe.datatype

Lorsqu'un programme ne fonctionne pas comme il devrait, c'est souvent dû au fait qu'il ne trouve pas un fichier important : une bibliothèque, un pilote de périphérique, ou bien une police de caractères. Mais comment savoir lequel ? On peut bien sûr faire appel à un outil tel que *SnoopDOS*, mais malheureusement, ce genre de programme n'est pas à la portée de tout le monde. Dorénavant, grâce à l'exe.datatype, il existe une autre solution, qui consiste tout simplement à demander à *Multiview* de nous fournir toutes les informations dont il dispose sur le programme fautif. Tous les types de programmes exécutables sont reconnus, ainsi que les fichiers objets (produits par un assembleur ou un compilateur) et les bibliothèques, qu'elles soit partagées (#?.library) ou non (#?.lib).

exe.datatype 40.1

★★★★★

Auteur : Swen K. Stullich
Configuration : Wb 3.0+
Statut : shareware
Source : Aminet:util/dtyp



Des informations pertinentes sur les programmes.

COMME SUR LE MAC (BIS)

CaBoom

Là, c'est une question de goût, on aime ou n'aime pas : *CaBoom* vous propose de modifier la façon dont s'ouvrent et se ferment les fenêtres de l'Amiga. Il s'agit d'une opération purement esthétique, qui consiste simplement à animer un peu la chose... *CaBoom* vous propose 6 animations différentes, et est largement configurable en ce qui concerne sa vitesse, les couleurs utilisées, etc. C'est parfaitement inutile, donc, une fois de plus, tout à fait indispensable.

CaBoom 1.4

★★★★★

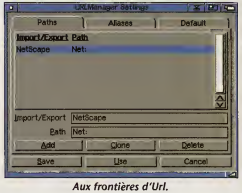
Auteurs : Lee Kindness et Juan J. García de Soria Lucena
Configuration : Wb 2.04+
Status : freeware
Source : Aminet:utils/misc

VIVE LE OUEB

Url manager

Si vous changez fréquemment de navigateur Web, ou bien si vous surfez au bureau avec un autre ordinateur que l'Amiga, vous avez sans doute déjà remarqué qu'il était quasiment impossible d'échanger la liste de vos signets (boormarks, hotlist... les termes varient) d'un programme à l'autre. *Url manager* fournit une solution simple et pratique à ce problème. Il accepte en entrée comme en sortie, les listes de signets provenant des logiciels les plus répandus sur Amiga (*Mosaic, Voyager, iBrowse, AWeb...*) comme sur Pc ou Mac (*Netscape...*) et produit en sortie un fichier contenant la même liste, mais adaptée à un autre navigateur. Vous pouvez même en profiter pour modifier la liste au passage : ajouter ou supprimer des signets, éditer leur adresse Web, etc.

Importée de Netscape, sauvée pour iBrowse.



Aux frontières d'Url.

Url manager 1.2b5

★★★★★

Auteur : Klaus Melchiar
Configuration : Wb 2.04+, Mui 3.6+
Statut : giftware
Source : Aminet:comm/misc

CD solant

Seulement deux CD-Roms à nous mettre sous la dent ce mois-ci, et pas des meilleurs, loin s'en faut. Cela ne signifie pas pour autant que la production soit en baisse, seulement que ce sont les deux seuls CD à avoir atteint les bureau de Dream... Allez, soyons optimistes, ça ira mieux le mois prochain...

GTI-SCHATZTRUHE

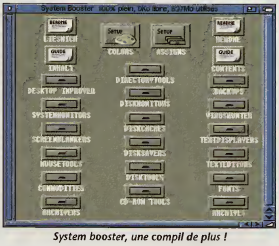
System booster

★★★★★

Avec un titre comme celui-là, en arriverait presque à espérer de ce CD qu'il réalise des miracles... Or, que l'on ne s'y trompe pas, ce *System booster* n'est qu'une compilation - une de plus - de tous les outils disponibles sur *Aminet* et destinés à améliorer, de près ou de loin, non pas les performances, mais plutôt le comportement de l'Amiga en général, et du Workbench en particulier.

C'est ainsi que l'on retrouve dans autant de tiroirs, des archiveurs (*Lha, Lzx, Dms*, et toutes les interfaces graphiques qui en facilitent l'utilisation), des pilotes de CD-Roms (*AmiCDFS, AmiCDROM...*) accompagnés de players de CD audio, des gestionnaires de fichiers (*Browser II, DirWork...*), des éditeurs de secteurs (*AZap, DiskEd, DiskMon...*), des réparateurs et optimiseurs de disques (*DiskSalv 2, ReOrg...*), des moniteurs système (*Aibb, SnoopDOS, Xoper...*), des éditeurs de textes (*GoldEd, Text engine...*), des afficheurs de textes et d'images (*Fullview, Muchmore...*), des économiseurs d'écran (*Beyond the dark, Desktop magic...*), des anti-virus (*Big brother, Virus checker, VirusZ...*), et tout un tas d'utilitaires plus ou moins classés par catégories... Tous ces programmes sont proposés à la fois en version décompressée, c'est-à-dire utilisable directement depuis le CD, soit sous forme d'archive, pour que les sysops des Bbs du coin puissent les proposer en téléchargement.

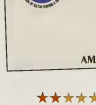
Bref, vous l'aurez compris, il y a autant à boire qu'à manger, et si l'on retrouve effectivement tous les outils indispensables à un Workbench moderne, on a également droit à des inutilités sans nom...



System booster, une compil de plus !

SULTAN SYSTEMS & SOFTWARE

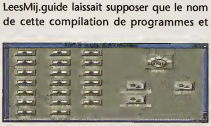
EuroCD vol. 1



★★★★★

Déjà, la jaquette ne donne pas hyper-envie... Ce gros fond blanc du quel émergent difficilement les logos EuroCD et Amiga n'est guère engageant. La boîte, tout en plastique bon marché (ce n'est pas une boîte de CD normale) n'est pas plus attrayante. On craint le pire en l'ouvrant, et effectivement, on n'est pas déçu, car le pire reste justement à venir...

Pourtant, ça semblait plutôt bien commencer. Dans le répertoire principal du CD, un fichier LisezMoi.guide, perdu au milieu de ReadMe.guide, LiesMich.guide, LeggiMi.guide, MiraMe.guide et LeesMij.guide laissait supposer que le nom de cette compilation de programmes et fichiers du domaine public n'était pas usurpé. Hélas, trois fois hélas, ce LisezMoi n'a de français que le nom, et le document qu'il renferme est bel et bien écrit dans la langue de Shakespeare... M'enfin, ce qu'il raconte n'étant pas réellement passionnant (des informations de copyright et autres babioles légales), ce n'est encore pas trop grave. Ce qui l'est plus en revanche, c'est la pauvreté du contenu des différents tiroirs, qui sont au nombre de 20, très précisément : on passera rapidement sur les publicités pour Sultan systems & software (déjà un tiroir éliminé) ainsi que sur les images, animations, objets 3D, modules, échantillons et autres démos en vrac, pour essayer de nous attarder sur le tiroir nommé "Commercial", dans lequel on espère pouvoir trouver des versions de démonstration de quelques uns des logiciels phare du moment... Une attente à moitié satisfaite, puisqu'en dehors de *Cinema 4D* et *Monument designer* (qui sont tout de même d'excellents produits, reconnaissons-le), ce tiroir ne contient en fin de compte que des logiciels shareware qui ne cachent même pas leurs origines *Bosic* (*Amos*, pour être plus précis). Bref, cet *EuroCD* n'est pas vraiment un cadeau, et on ne peut qu'espérer que le volume 2, s'il doit sortir un jour, sera beaucoup plus intéressant.



EuroCD, l'Europe avance...

AMIE LE PRO

12 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

✆ 01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int. A500	299^
A002	Int. A600/1200	300^
A003	Int. A2000	350^
A004	Ext. tout Amiga	320^

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int. A1200	590^
A006	Int. A2000	590^
A007	Int. A4000	590^
A008	Ext. tout Amiga	890^

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	640^
B002	CD 8X + Kit Randy	990^
B003	CD 10X seul	7600^
B004	CD 10X + Kit Randy	1100^
B005	Kit Randy	490^

CD-ROM SCSI

B001	CD 6X seul	1690^
B002	CD 6X + Squirel	2040^
B003	CD 8X seul	3090^
B004	CD 8X + Squirel	3440^
B005	Squirel	490^

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190^
C002	JAZ SCSI Ext	3690^

SYQUEST

C003	EZ 135	890^
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200^
D002	A 500 1Mo	300^
D003	A 600 1Mo	300^

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590^
D005	A 1200 4Mo	760^
D006	A 1200 8Mo	920^

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690^
E002	MTECK 28 4Mo	890^
E003	MTECK 28 8Mo	1040^
E004	KIT SCSI	700^

CARTE ACCELERATRICE 68040 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	1190^
E006	Blizard 1230 4Mo	1390^
E007	Blizard 1230 8Mo	1540^
E008	Blizard 1230 16Mo	1790^

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	2390^
E010	Blizard 1230 4Mo	2590^
E011	Blizard 1240 8Mo	2740^
E012	Blizard 1240 16Mo	2990^
E013	Copro 50 Mhz	520^

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	4490^
E015	Blizard 1260 4Mo	4690^
E016	Blizard 1260 8Mo	4840^
E017	Blizard 1260 16Mo	5090^
E018	KIT SCSI	700^

DISQUES DURS

F001	170 Mo 2½	IDE	1290^
F002	540 Mo 2½	IDE	1790^
F003	630 Mo 3½	IDE	1090^
F004	1,2 Go 3½	IDE	1290^
F005	1,6 Go 3½	IDE	1590^
F006	540 Mo 2½	SCSI	1390^
F007	1 Go 3½	SCSI	1890^

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

F008	Boi. Ext. IDE	A 500 A 1200 590^
F009	Boi. Ext. SCSI	A 500 A1200 690^
F010	Boi. Ext.	A 500 A 600+ 890^
F011	Tirroir Int. IDE	140^
F012	Tirroir Int. SCSI	170^
F013	Inter face Squiol SCSI	490^
F014	Interface PCMCIA IDE	590^

MONITEURS

G001	Mult. S/ce 14" M 1438	2290^
G002	Mult. S/ce 15" M 1538	2990^
G003	Mult. S/ce 17" M 1738	7290^
G004	SVGA 14"	1490^
G005	SVGA 15"	1990^
G006	SVGA 17"	3590^

IMPRIMANTES

G007	Canon B 130	990^
G008	Canon BJC 240	1490^
G009	Canon BJC 4100	1890^
G010	HP 400	1590^
G011	HP 6900	2390^
G012	HP 870	3390^

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	Par	2,40^	Par	2,30^	Par	2,10^	Par	1,90^
3"1/2 DF HD	10	2,90^	50	2,80^	100	2,60^	500	2,40^

Qualité Sony

AMIGA 1200

Photo non contractuelle

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 4SE
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenics 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

H001	A 1200 + Pack Magic	3190^
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990^
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490^

AMIGA 4000 TOWER

Photo non contractuelle

Processeur 68040/25 Mhz, mémoire RAM 2 Mo, mémoire FAST 4 Mo ext. 16 Mo , lecteur 3"1/2 1,76 Mo, Contrôleur DD IDE + SCSI Disque Dur 1 Go SCSI

J001	A 4000 2 Mo + 4 Mo + Scalla	18900^
J002	A 4000 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19500^
J003	A 1200 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19990^

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650^	K006	Moniteur 10835	700^
K002	Amiga 500+	800^	K007	Moniteur 10855	700^
K003	Amiga 600	800^	K008	Moniteur 10845	900^
K004	Amiga 1200	1700^	K009	Moniteur SVGA	800^
K005	Amiga 2000	1500^	K010	Lecteur Ext.	250^

AMIGA 1200 TOWER

Photo non contractuelle

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3"1/2 + 1 baie 4"1/4, Alimentation 200W modifiée AMIGA, Interface clavier PC + clavier PC. Options : bus Zarro II et III

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690^
L002	Interface Clavier PC	490^
L003	Interface PCMCIA	290^
L004	Carte Zorro II	1890^

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	1390^
M002	VIDI 24 RT PRO	1990^
M003	Genlock Minigen	790^
M004	Genlock Composite	1790^
M005	Genlock Y/C	2790^

GRAPHISUE

N001	Scanner 69f Gris	590^
N002	Scanner 256f Gris	990^
N003	Scanner Couleur	2190^
N004	Tablette ARTPAD A6	1290^
N005	Tablette ARTPAD A5	2490^

SON

P001	Interface MIDI	190^
P002	Megalo Sound	390^
P003	AURA	890^

MODEM +

R001	OLITEC 14400b	990^
R002	OLITEC 28800b	1190^
R003	US Robotic 33600	1290^

DIVERS

S001	Souris standard	99^
S002	Souris 300 dpi.	120^
S003	Souris 400 dpi.	160^
S004	Souris optique	220^
S005	Crayon souris	300^
S006	Trackball	350^
S007	Multistandard 500	200^
S008	Multistandard 600	260^
S009	Commut. joy/souris	200^
S010	Alim. 500/600/1200	390^

CABLES

T001	Peritel	90^
T002	Midi	70^
T003	Nul modem	90^
T004	Minitel	90^
T005	Disque dur 2"1/2 1/2	60^
T006	Disque dur 2"1/2 3/2	70^
T007	Prolongatun joystisk	60^
T008	Imprimante	90^
T009	Acoptateur multisync.	150^
T010	Adoptateur peritel 1083	150^

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590^
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490^
PHOTOGENICS VF	590^
SCENARY ANIMATOR	590^
LIGHT WAVE 3.5	1990^
POV RAY 2.2 VF	300^
PAINTER 3D	290^
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490^

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199^
SCALA MM 211	790^
SCALA MM 400	1490^
IMAGE VISION	749^
CINEMORPH	290^
MUSIC X.2.0	349^
AUDIO SCULPTURE	250^
OCTAMED 6.0 VF	690^

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390^
TURBO CALC 3.5	490^
D. OPUS 5.12 VF	690^
WORDWORTH 5	690^
TURBO PRINT 4.0	560^
DIRWORK 2.1 VF	690^
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	580^
ASIM CDFS	490^

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	990^
DEVPACK 3.5 VF	990^
BLITZ BASIC 2.1	480^
GP FAX 2.346 VF	750^
HISOFT BASIC 2.5 VF	1190^
MODEM TUTORIAL VF	250^
MUI 3.3 VF	400^
POWER COPY 3 VF	349^

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 13	99^	Pro vidéo club	299^
Aminet set 3	199^	Amiga CD 3	99^
Magic Publisher	299^	Workbench Enhancer	219^
Xi-Paint 4.0	349^	Hottest 6	199^
Mods Anthology	219^	Anime Babes	249^
Amiga Tools 4	199^	3D GFX	249^
Workbench Design	219^	Scene Storm	199^
Magic WB Enhancer	219^	World of Clipart Plus	199^
Scene Storm	79^	Gateway 2	99^
		Tools unlimited	149^
		Light Room 3	399^
		LSD 3	149^

CLASSICS

		Fresh Fonts 2	149^
Aminet 9/10/11	99^	Giga Pb 3	249^
Assassins 1	119^	Animations CD	249^
Amos CD 2	189^	Giga Graphics	199^
Audio Plus	149^	Deutsch ed. 2	99^
Textures	249^	World of clipart	199^
The Epic Coll.	199^	Imagine CD	349^
Meeting Pearls 3	99^	Amiga Tools 3	199^
Magic illusions	99^	UPD Gold	219^
Eurascene 2	99^	GP2 Sensations	249^
		Pro Back 2	129^

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

PRIMAL RAGE
CHAOS ENGINE 2
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96
ALIEN BREED 3D 2
WORLD GOLF
TIN TOY ADVENTURE
TOURING CAR CHALLENGE
TILE MOVE
FLIGHT OF THE AMAZONE QUEEN
TRACK SUIT MANAGER 2
FIGHTING SPIRIT
SLAM TET
THE SPERIS LEGACY
STAR CRUSADER
BLACK VIPER
NEMAC IV
EXILE
LEGEND (AGA)
HUMANS 3
VALHALA 3

Photos non contractuelles

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs... Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner à AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

tel ..... Mon ordinateur .....

Prix TTC, promotion non cumulable. *Frais d'envoi : poste 30F/transporteur 120F par colis/C.R.70F en sus.

Désignation ou réf.	Qté.	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration ..... n° .....

❑ Carte club AMIE Date : Signature

Tous les prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

X-Dve 2.5

Pour l'animation 2D, DPaint et Brilliance sont les rois. Mais dès que cette animation est destinée à la vidéo, le manque d'effets spéciaux et la difficulté à gérer l'animation dans le temps se font ressentir... Pour ce domaine bien particulier, il faut utiliser des logiciels spécialement dédiés : Scala, le couple Adorage/clariSSA, et maintenant, X-Dve.

X-Dve (pour extended digital video effets) est l'œuvre de la société italienne ClassX. Ce n'est pas vraiment un logiciel nouveau, puisqu'il en est ici à sa version 2.41 (et la 2.5 vient à peine d'être mise sur le marché), mais c'est l'une des toutes premières fois que l'on en entend parler en France.

Comme *Adorage* (testé dans Dream numéro 32), *X-Dve* utilise son propre format d'animation, baptisé ici *Xfa* (Extra fast animation). A vue de nez, ce format *Xfa* ressemble comme deux gouttes d'eau au *Ssa* de proDAD : un algorithme plus ou moins sophistiqué permet de ne coder dans l'animation, que la moitié des informations réellement nécessaires, sans aucune perte de qualité. En contrepartie, le format *Xfa* souffre du même défaut que le *Ssa*, à savoir l'obligation d'en passer par les modes entrelacés de l'Amiga (vous savez, ceux qui scintillent sec). Deux remarques cependant : d'une part, le *Xfa* semble tout de même plus évolué que le *Ssa* - en tout cas, il offre à l'utilisateur, lors de la génération de l'animation, quelques options supplémentaires dont le Ssa ne dispose pas. D'autre part, et contrairement à *Adorage*, *X-Dve* n'est pas limité à son format propriétaire, mais sait également générer une suite d'images Iff, qui pourront être plus tard converties en une seule animation au format Anim (le format standard de l'Amiga, utilisé par *DPaint*, *Brilliance*, *ImageFX* et tous les autres).

Allons-y

L'installation d'*X-Dve* se déroule sans problème, grâce à l'utilisation du programme *Installer* d'Amiga technologies. Les disquettes ne sont pas protégées contre la copie, mais le programme, lui, l'est : il vous demandera, à chaque invocation, d'insérer la disquette originale dans un lecteur. Si l'on en croit ClassX, les précédentes versions d'*X-Dve* auraient été trop diffusées "*sous le monteau*", et il leur fallait réagir... Pourquoi pas, mais gare à ne pas abîmer ou égarer votre disquette originale !

La première impression face à l'écran d'*X-Dve* n'est pas la bonne : la rigueur typiquement allemande dont avaient fait preuve les auteurs d'*Adorage* fait ici place à la fantaisie italienne, et le résultat n'est pas nécessairement plus attractif. Déjà, la fenêtre recouvre l'écran entier, tant et si bien que la barre de titre de celui-ci n'est pas accessible. Conclusion, il est impossible de faire ré-apparaître le Workbench d'une autre manière que via la combinaison de touches magique, amiga gauche + M.

La majeure partie de l'écran est consacrée à l'affichage du script de l'animation. Dans *X-Dve*, un script représente une suite d'objets graphiques auxquels on peut appliquer deux effets spéciaux : le premier lors de l'apparition de l'objet à l'écran, et le second, lors de sa disparition. La durée de chaque effet est définie par le nombre d'images d'animation (frames) qu'il doit mettre pour s'exécuter, sachant qu'une pause, également définie en nombre d'images, est possible entre les deux. La durée totale de l'animation représente la somme des durées de tous les effets de tous les objets. Pas question donc de mesurer la durée d'un effet en nombre de secondes, mais le programme se charge de la calculer et vous l'indique en permanence (la formule est d'ailleurs fort simple : à raison de 50 images par seconde en mode PAL, une animation composée de 200 images durera exactement 4 secondes).

Une fenêtre annexe, sorte de "time line" sous-développé accessible par l'icône représentant une montre, permet de visualiser simultanément, graphiquement et avec précision, les paramètres de tous les objets du script. Malheureusement, ce time line ne permet pas l'édition de ces paramètres (ce qui aurait été un must et nous aurait évité l'usage du qualificatif "sous-développé"), mais seulement leur visualisation. Pour les modifier, et il faut en passer par une fenêtre supplémentaire, beaucoup moins pratique (et qui, surtout, présente l'énorme inconvénient de masquer celle du time line !).

Du texte...

Pour *X-Dve*, un objet graphique susceptible d'être animé, peut être soit un texte, soit une image. Dans le premier cas, un éditeur quelque peu austère mais très versatile permet de

Création d'un objet de type texte.

Le time line n'est malheureusement pas éditable.

Ombré ou surligné ?

Placement des objets à la souris.

L'objet le plus courant : la brosse.

définir la teneur du texte ainsi que son apparence. *X-Dve* supporte (presque) tous les types de polices de l'Amiga (bitmap, vectorielles...) ainsi que les polices multicolores (ColorFonts) inventées par Deluxe paint (jusqu'à 256 couleurs par police). Le seul format non supporté est celui des polices animées (AnimFonts), qui permet de dessiner les caractères en plusieurs étapes, mais cette limitation peut être facilement contournée par le biais des brosses animées.

Le texte peut être soit centré dans l'écran, soit aligné à droite ou à gauche (pas de justification), et le caractère "\" permet d'insérer un saut de ligne pour créer un texte multilignes.

Des images...

brosses animées de *Deluxe paint*, par exemple, un personnage qui marche ou un oiseau qui vole. En appliquant à une telle brosse un simple déplacement à l'écran, on peut obtenir des effets particulièrement étonnants.

Et des effets !

C'est là le point fort d'*X-Dve*, qui en propose un nombre impressionnant. Avant même de parler d'animation, *X-Dve* est déjà capable d'appliquer à chaque objet un certain nombre d'effets statiques

Choisis ton effet, camarade !

La génération d'une animation Xfa ne peut se faire qu'en mémoire.

L'écran principal d'X-Dve, avec le script en cours l'élaboration.

En ce qui concerne les images, *X-Dve* est beaucoup plus ouvert que son concurrent direct, *Adorage*, et si, comme celui-ci, il ne supporte directement que le format Iff, les utilisateurs du Workbench 3.0 seront ravis de constater qu'*X-Dve* sait également utiliser les Datatypes, ce qui lui permet d'importer indirectement n'importe quel format d'image, des plus répandus (Bmp, Gig, Jpeg, Tiff...) aux plus exotiques (on a récemment vu sur *Aminet* un Datatype pour des images provenant du... *ZX spectrum* !). Cela suppose évidemment que l'on possède les Datatypes correspondants, ClassX n'en fournissant aucun sur les disquettes d'*X-Dve*, mais le domaine public en regorge, et s'en procurer ne devrait aujourd'hui plus poser de problème à personne.

Cerise sur la gâteau, *X-Dve* est capable d'importer en tant qu'image, une animation déjà calculée soit par lui-même, soit par un autre logiciel. L'intérêt le plus évident de ceci réside dans la possibilité d'utiliser les mais totalement paramétrables, tels que l'ombrage ou encore le surlignage des contours par une couleur quelconque.

Les effets d'animation sont classés en quatre catégories. Les plus simples sont ceux définissant un déplacement de l'objet sur l'écran, sur n'importe lequel plusieurs des trois axes X (déplacement horizontal), Y (déplacement vertical) et Z (déplacement en profondeur). Les effets d'apparition (slide) sont ceux courammment utilisés en vidéo, par exemple pour des images de fond : glissement dans les quatre directions, déroulement de type parchemin, ouverture et fermeture de volet, etc. Suivent les effets dits "de vent" (wind), qui permettent de déformer un objet dans les 3 dimensions, un peu à la manière des effets de perspective de *DPaint*. Enfin, les effets d'explosion (warp) permettent de décomposer l'objet en une multitude de pixels qui s'assemblent ou s'éloignent peu à peu les uns des autres. Chaque effet peut être prévisualisé séparément en mode "fil de fer", afin d'en apprécier la beauté. Cette fonction de prévisualisation peut également être appliquée à l'ensemble de l'animation, ce qui permet d'en vérifier le déroulement avant que de lancer son calcul.

Bref...

X-Dve est un produit relativement impressionnant pour sa catégorie. Il s'adresse aussi bien aux vidéastes amateurs qu'aux semi-professionnels désireux de produire facilement des animations de qualité. Son plus gros défaut (mais c'est là le juste revers de la médaille) est une certaine lenteur d'exécution. Si la mise au point d'un script d'animation complexe et haute en couleurs peut ne prendre que quelques minutes, son calcul, lui peut nécessiter plusieurs heures, même sur une machine accélérée.

Stephan Schreiber

X-Dve 2.41

En hausse

▲ ***Un nombre d'effets impressionnant.***

▲ ***Le support de tous les formats d'image via les Datatypes (Wb3.0+).***

▲ ***L'import de brosses animées.***

En baisse

▼ ***Le temps est mesuré en nombre d'images de l'animation, pas en secondes.***

▼ ***Le time line pourrait être plus évolué.***

▼ ***Aucun francisation, ni du logiciel, ni du manuel.***

Note

★ ★ ★ ★ ★

SMD-100 : un système ingénieux

Ce petit boîtier noir, tout droit sorti des laboratoires d'HiSoft, en Angleterre, est pour le moins intéressant. Rendez-vous compte, il s'agit d'un décodeur Mpeg externe qui présente la particularité de ne pas avoir besoin d'un ordinateur pour fonctionner !

Tout le monde ne le sait peut-être pas, mais le Mpeg et le Vidéo CD sont nés des efforts conjugués de plusieurs constructeurs, dont, en son temps, Commodore, pour définir un standard de stockage des films vidéo sur support numérique. Jusqu'à présent, le seul modèle de la gamme Amiga à pouvoir en profiter était la CD-32, dont la carte fameuse Fmv n'était finalement rien d'autre qu'un décodeur Mpeg. Dorénavant, grâce à HiSoft, cette injustice est réparée, puisque le *SMD-100*, en tant qu'unité indépendante, s'adapte parfaitement à l'Amiga.

Indépendant ?

En fait, pas totalement : le *SMD-100* est un périphérique Scsi-II, et en tant que tel, il doit être intégré dans une chaîne Scsi. Le problème, c'est que le boîtier ne dispose pas de lecteur de CD, et doit donc en utiliser un externe. L'ordinateur lui-même est totalement inutile à son fonctionnement.

L'appareil en lui-même est compact : à peine 17x17x5 cm, et son aspect pour le moins quelconque. A l'exception d'un voyant d'activité et du logo Vidéo CD sur la façade avant, rien n'indique qu'il s'agit là d'un outil si original. C'est à l'arrière de l'appareil que se trouvent tous les connecteurs : deux prises Scsi pour l'insérer dans la chaîne, un jeu de switches pour déterminer le numéro d'unité, une prise Péritel pour le relier à une télévision ou un moniteur, et une prise vidéo 9 broches destinée à recevoir un genlock. Le *SMD-100* dispose en effet de la possibilité de mixer des images en provenance d'une source vidéo externe (au hasard : l'Amiga) avec celles du film en cours de restitution. Cela ouvre d'intéressantes possibilités de présentations multimédias, mais il faudra d'abord pour cela qu'HiSoft écrive les logiciels adéquats... Le *SMD-100* est en effet fourni tel quel, sans aucun programme, mais l'importateur Fds nous assurequ'HiSoft travaille dur à la réalisation de quelques pilotes et outils dont on reparlera...

Cette femme est Divine...

Pour terminer ce tour d'horizon, notons la présence de l'indispensable télécommande, le *SMD-100* n'étant équipé d'aucun bouton de contrôle. Cette télécommande offre les fonctions habituelles que sont la lecture, l'avance et le recul rapides, la pause (parfaite !), l'éjection du CD et le contrôle du volume, ainsi qu'une panoplie de boutons chiffrés permettant d'accéder directement aux différentes plages du CD.

En revanche, l'absence de sorties audio se fait cruellement ressentir, et il faudra en passer par l'acquisition séparée d'un câble spécial pour pouvoir brancher le *SMD-100* sur une chaîne Hi-fi.

La qualité

Bien entendu, la principale qualité d'un lecteur de Vidéo CD doit être celle du rendu de l'image. Sur ce point, aucun problème, le *SMD-100* produit des images 24 bits d'excellente facture qui respectent parfaitement les contrastes et les couleurs, ainsi qu'un son 16 bits (qualité CD) non moins excellent.

On n'en attend qu'avec plus d'impatience les outils promis par HiSoft, qui devraient normalement permettre le contrôle de cet appareil par l'Amiga : que rêver de mieux en effet que de fonctions telles que la digitalisation des images Mpeg et la projection des films dans un écran Intuition via la prise genlock ? En attendant, pensez à vous équiper d'un second moniteur...

Quate moriages...

et un enterrement.

Stephan Schreiber

SMD-100

En hausse

▲ ***L'excellente qualité de restitution des images et du son.***

▲ ***La présence d'un prise genlock laisse espérer d'excellentes choses pour l'avenir.***

▲ ***Le SMD-100 est livré avec un Vidéo CD (4 mariages et un enterrement, en V. O. non sous-titrée).***

▲ ***Il en existe de nombreux outres à regarder !***

En baisse

▼ ***Pas de connexion audio***

▼ ***Le time line pourrait être plus évolué.***

▼***L'absence (qu'on espère momentanée) de logiciels dédiés.***

Note

★★★★★

Achetez aujourd'hui
et remboursez dans 3 mois
en une fois sans intérêts
ou à crédit sur 10 mois

Détendez vous
Vous êtes chez DeltaGraph'X

DeltaGraph

A partir de 1000 fr d'achats et acceptation du dossier. Frais du dossier 100 Fr

DeltaGraph'X 4 rue des Iris #1197 St. Germain les Arpajon Tel/Fax +33 01 69 49 61 61 dgx @ deltagraphx.grolier.fr http://www.grolier.fr/deltagraphx

Cartes Turbo

Blizzard 1230 S4	1100 Fr
Blizzard 1240 ERC	2360 Fr
Blizzard 1260	***4030 Fr***
Blizzard 2040	3033 Fr
Blizzard 2060	***4825 Fr***
Blizzard 4030	***640 Fr***
Cyberstorm MK2 68040	***3215 Fr***
Cyberstorm MK2 68060	***4999 Fr***
Cyberstorm Fast SCSI	912 Fr
Module Fast SCSI 1230/60	760 Fr
Copro 50 Mhz	530 Fr
TekMagic 040/40 A2000	***5376 Fr***
TekMagic 060/50 A2000	***7605 Fr***
TekMagic 060/50 A4000	7660 Fr

Ordinateurs

A1200 Magic Pack	3290 Fr
A1200 dd 170 Mo MagicP.	4100 Fr
A4000T dd 1Go 2+4 Mo	19140 Fr
A4000T Eagle TE	11710 Fr
Siamese System	1370 Fr
Draco 68040	19900 Fr
Draco 68060	27960 Fr

Moniteurs

Amiga Tech. M1438S	2460 Fr
Amiga Tech. M1538S	3130 Fr
Amiga Tech. M1764S	7340 Fr
ADI SVGA 14"	1950 Fr
ADI SVGA 15"	2800 Fr
ADI SVGA 17"	4800 Fr
Unika SVGA 20"	9300 Fr

Disques durs

Fuji 2.5" 800 Mo IDE	2040 Fr
Fuji 2.5" 1 Go IDE	2312 Fr
Fuji 3.5" 1.3 Go IDE	1522 Fr
Fuji 3.5" 1.7 Go IDE	***1820 Fr***
Fuji 3.5" 2.1 Go IDE	2120 Fr
Fuji 3.5" 2.5 Go IDE	2420 Fr
Fuji 3.5" 2 Go FSCSI	4315 Fr
Fuji 3.5" 4 Go FSCSI	7080 Fr
Fuji 3.5" 9 Go FSCSI	13760 Fr
IBM 3.5" 2 Go FSCSI	2862 Fr
IBM 3.5" 4 Go FSCSI	5614 Fr

Lecteurs

D7 Haute densite int A1200	585 Fr
D7 Haute densité int A1200T	585 Fr
D7 Haute densité int A2000	585 Fr
D7 Haute densité int A4000	585 Fr
D7 Haute densité int A4000T	585 Fr

Spécifiez si Commodore ou ATechn.
par défaut envoi version Commodore

Zip Iomega SCSI ext.	1360 Fr
Zip Iomega SCSI int.	1210 Fr
Jazz 1 Go SCSI int.	3230 Fr
DAT HP 4/8 Go SCSI	5900 Fr

GRAFFITI
carte graphique 265 couleurs chunky
pour tous Amiga même non AGA: 520 Fr

Prix et spécifications non contractuels. Forfait de port 95 Fr TTC (8 kg max.) 150 Fr TTC (8 kg et plus) par transporteur EXAPACK sous 24 heures

Logiciels

Monument Designer	1444 Fr
Monument Designer Draco	1444 Fr
Mon.Designer creative set	340 Fr
Adorage	845 Fr
Adorage Premium FX	215 Fr
Animage Composer	850 Fr
Clarissa	1520 Fr
Mainactor Broadcast	1875 Fr
ASIMCDFS	500 Fr
Cybergraphx	249 Fr
CrossDos	510 Fr
CrossMac	740 Fr
MaxDos	740 Fr
Diavolo Backup Pro	547 Fr
Final Writer V5	***900 Fr***
Helm	973 Fr
Image FX	1150 Fr
Imagine 4	900 Fr
Imagine 5	4430 Fr
Imagine Doc en francaise	***300 Fr***
Lightwave V4 VF	***4500 Fr***
Lightwave V5 VF	***7999 Fr***
Lightwave mise à jour 4->5	***n.c.***
OCR Reconn. caractères	***325 Fr***
Pagestream	2490 Fr
Photogenics V2 CD	760 Fr
Personal Paint V6.4	***140 Fr***
Scala MM400 VF	1490 Fr
Scanquix 3.5 VF	***820 Fr***
Scanquix mise à jour	190 Fr
Studio Print Pro	499 Fr
Turbocalc	490 Fr
Turboprint	450 Fr
Trapfax	495 Fr
TVPaint Cybergraphx VF	1990 Fr
Xi Paint CD	390 Fr
IBowse	***299 Fr***

Cartes et Hardware

Cybervision 3D 4Mo	2645 Fr
DKB Rapid Fire FSCSI	1198 Fr
DKB 3128 A4A3000	1890 Fr
DracoMotion	12765 Fr
FrameMachine	2822 Fr
GVP 4008 SCSI A4000	1180 Fr
Hydra Ethernet	2963 Fr
IO Extender GVP	1030 Fr
Liana Reso port série	465 Fr
Pablo PAL pour Picasso	840 Fr
Picasso II plus	***2160 Fr***
Prism24	2427 Fr
Scandoubler VGAMI A1200	1074 Fr
Squirrel Surf	800 Fr
Toccata Son 16 bit	2637 Fr
Vlab externe Y/C Pal	3256 Fr
Vlab interne Y/C Pal	2637 Fr
VlabMotion	4500 Fr
Movieshop effect disk1	280 Fr
Movieshop effect disk2	440 Fr
Movieshop effect disk3	600 Fr

Vidéo

Cavin Computer Editing	6333 Fr
Enceintes/ampli triphoniques	970 Fr
Gemini Vidéo selector	2020 Fr
Neptun Genlock	5166 Fr
Pluto Genlock	3430 Fr
Sirius 2 Genlock	7810 Fr
Time Base Corrector	7500 Fr
Vidéo Backup System	547 Fr
SMD100 Vidéo MPEG	2022 Fr

Towers pour A1200

DeltaTower Mini prêt à bricoler	496 Fr
DeltaTower Mini prêt à monter	851 Fr
DeltaTower Maxi prêt à bricoler	753 Fr
DeltaTower Maxi prêt à monter	1150 Fr
DeltaDeskTop prêt à bricoler	880 Fr
DeltaDeskTop prêt à monter	1422 Fr
Interface clavier PC Windows	450 Fr
Interface clavier Amiga	450 Fr
Clavier Windows95	120 Fr
Clavier Microsoft Natural Keyb.	490 Fr
Coque clavier Amiga	240 Fr
Extension Zorro2 RBM	1630 Fr
Extension Zorro2 Mikronic	1999 Fr
Extension Zorro3 Mikronic	3825 Fr
Adaptateur PCMCIA	275 Fr
Infinitiv Tower	1695 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z1	3090 Fr
Infinitiv Tower + Zorro2 Z2	3520 Fr
Infinitiv TopCase	295 Fr
Towerhawk RBM A1200	1820 Fr
Towerhawk RBM 1200Zorro2	***3757 Fr***
Towerhawk RBM A4000	2930 Fr
Siamese System	1370 Fr

Petit materiel

Souris Wizard 560 dpi	95 Fr
IdeMux 4xIDE sans nappes	100 Fr
Nappe 3.5" avec 3 connecteurs	75 Fr
Nappe 2.5" / 3.5"	75 Fr
Nappes SCSI à la demande	xx Fr
Connecteurs IDE et SCSI male/femelle	
Nappe flexible clavier A1200	75 Fr
Adaptateur Moniteur SVGA/RVB	165 Fr
Bouchon SCSI actif avec LED	330 Fr
Câble Centronics m/f 36 lignes	51 Fr
Câble Parnet et logiciel	288 Fr
Câble SCSI Sub D25M/Centr.	370 Fr
Câble alim 5.25"/ 2x3.5"	23 Fr
Câble SCSI 50 broches m/m	130 Fr
Tiroir disque dur SCSI	135 Fr

Lecteurs/graveurs CDROM

Lecteur CDROM IDE 6x	615 Fr
Lecteur CDROM IDE 8x	780 Fr
Lecteur CDROM SCSI 4x	675 Fr
Lecteur CDROM SCSI 8x ext	1560 Fr
Lecteur CDROM SCSI 10x ext	1788 Fr
Graveur JVC 4x2x	4672 Fr
Graveur Philips 4x2x	3960 Fr
Graveur Yamaha 4x4x	6960 Fr

Scanner Tablette graphique

Scanner à mains Zydek	750 Fr
Paragon 600SP Scanquix 3	***2990 Fr***
Paragon 800SP Scanquix 3	3520 Fr
Wacom ArtPad A6	1492 Fr
Wacom UltraPad A4	4513 Fr

CDROMS

Aminet 12/13/14/15/16	88 Fr
Aminet set 1/2/3	230 Fr
Cliptomania clipart avec livre	255 Fr
Compugraohic Phase3	216 Fr
Light Rom 3	39 Fr

Deux modems sinon rien !

Le modem devient l'accessoire incontournable si l'on veut se connecter à des BBS et à Internet, envoyer ou recevoir des fichiers, émuler un Minitel... Dream vous propose donc deux modèles 33600 qui font beaucoup parler d'eux : le Sportster voice d'Us robotics et l'Olitec Self memory.

Le Sportster voice

Le boîtier du modem est de petite taille (15.5x11.3 cm), il est fourni avec un câble-série 9-25 broches, une prise téléphonique gigogne et son câble, ainsi que le chargeur d'alimentation. La plus grande originalité du *Sportster voice*, est, comme son nom l'indique, sa fonction de téléphone mains libres qui permet d'effectuer une conversation via le micro du modem et les hauts-parleurs de votre ordinateur. En transfert de fichiers, le *Sporster voice* fait preuve d'une grande célérité, puiqu'il peut envoyer et recevoir des données à 33 600 bps avec un modem de vitesse équivalente. Cela sera surtout utile en liaison avec des BBS. L'émulateur de terminal est configurable en modes TTY, ANSI BBS, VT102 et Prestel. L'émission/réception de fax est compatible Groupe III (14 400 bps). Quant à l'annuaire, il permettra de ficher tous vos correspondants. Ajoutons que l'interface peut être personnalisée en fonction de vos besoins, et qu'un suivi de toutes les communications est effectué dans divers journaux de bord. De plus, la documentation du *Sportster* est rédigée en trois langues (français, espagnol, italien), avec un glossaire de tous les termes employés en communication, ce qui n'est jamais inutile.

Le Sportster voice

Constructeur :
US Robotics
Prix :
environ 1500 francs TTC
Note
★★★★★

Olitec self memory 33600

Le *Self memory* est un 33,6, il dispose d'un haut-parleur (ou par la sortie son) pour la restitution des messages ainsi qu'un micro intégré pour l'enregistrement des messages. Sur sa façade avant, huit leds renseignent sur son activité et à l'arrière un bouton permet de le réinitialiser. En revanche, pas de réglages sonores, heureusement que le son de la porteuse est idéalement réglé et permet à une ouïe habituée à suivre l'état de la connexion. Mais le point fort de ce produit est qu'il dispose de 2 Mo de mémoire flash qui lui permet de recevoir fax et messages vocaux même si l'ordinateur est éteint. Un outil idéal pour le télétravail. Le contenu de la boîte est quasiment parfait : câblages, convertisseur 9-25 broches, alimentation. La documentation est exemplaire.

Olitec self memory 33600

Constructeur :
Olitec
Prix :
environ 1500 francs TTC
Note
★★★★½

PageStream3.2 .... 2490 FF
Gabarits A.D.F.I. .... 240 FF
Scripts A.D.F.I. .... 240 FF
Extension TextFX2..... 450 FF
Effets de Gary .... 290 FF
Moteur True Type .... 290 FF

Textures A.D.F.I. .... 240 FF
Festivités A.D.F.I. .... 120 FF
Drapeaux du monde ..... 340 FF
Filtre JPEG .... 230 FF
Filtre WordWorth .... 230 FF
Fontes Studio .... 340 FF

PAGESTREAM

TypeSmith2.5c .... 790 FF
Nouvelle version, offre de lancement.

Spouleur A.D.F.I. ... 240 FF
Pilotes A.D.F.I. .... 190 FF

A.B.E.

- Réparateur des disques durs.
- Éditeur des disques durs.
- Tutoriel avec affichage en clair.
- Comparateur des fichiers.
- Détecteur de virus.
- Sources.

A.B.E. 570 FF

Éditions A.D.F.I.
La force d'un créateur en action

Résidence les Cottages
83 rue André Theuriet
F63000 Clermont Ferrand.
Téléphone : 33+ 04.73.93.77.31.
Port 48h 40 FF. **Assurance** +30 FF.
Matériel + 30 FF. **Étranger** + 15 FF.

En complément à PageStream et à TypeSmith, vous voilà paré pour la FAO, la vidéo et le dessin sur Amiga.

MATÉRIEL

AMIGA
A1200 HD Magic .... 3690 FF
A4040 HD Magic .... 15490 FF

US Robotics
Sportster 57600 bauds .... 1230 FF
Courier 57600 bauds ...... 1930 FF

ARTEFFECT

ArtEffect .... 1290 FF
Nouveau logiciel, offre de lancement.

AURIEZ-VOUS IMAGINÉ CELA POSSIBLE? ET C'EST SUR AMIGA.

DéCollages
3 ANS 1/2 - 11 ANS

Décollages.. 290 FF
Thème Espace .... 120 FF
Thème Alphabet .... 120 FF
Thème La mer .... 120 FF
Thème Confinage .... 120 FF

LANGAGE

Débuter A.D.F.I. .... 190 FF
Jennifer Amos A.D.F.I. ...... 200 FF
Annabella GFA A.D.F.I. ..... 320 FF
Blitz Basic .... 420 FF
HiSoft Devpac 3.50 .. 795 FF
StormC ANSI/C++ .. 2490 FF
Storm Wizard .... 490 FF

Encyclopédie A.D.F.I.
Tome 1 Exec .... 320 FF
Tome 2 Matériel .... 320 FF

Créations Éditions A.D.F.I. : Pilotes, Spouleur, Décollages, Debuter, Jennifer Amos, Annabella GFA, Encyclopedie, ABE, Gabarits, Scripts, Textures, Festivites **Exclusivités Éditions A.D.F.I. créées par Soft-Logik** : TypeSmith, PageStream, TextFx, Gary, moteur TrueType, Drapeaux, Filtre JPEG, Filtre WordWorth, Fontes Studio. **Exclusivités Éditions A.D.F.I. créées par Haage & Partner** : ArtEffect, StormC, Storm Wizard. **Création Éditions A.D.F.I. & HiSoft Systems** : HiSoft Devpac 3.50. Tous droits déposés. Dépot légal à Lyon. France.

EVASION

200 frs Seulement

Vous propose son logiciel de gestion bancaire

=== GESTION 2000 ===

Vous ne pourrez plus faire de reproche à votre logiciel de gestion de compte bancaire

Rapidité, sécurité, facilité d'utilisation, prix,
sont les maîtres mots qui qualifient notre logiciel.

- Gérez **5** comptes simultanément.
- Opérations automatiques.
- Sorties **graphiques** couleur (mois & années).
- Statistiques imputations ou règlements par période.
- Gère **40 imputations** paramétrables.
- Gère **15 codes** de règlement paramétrables.
- **Code secret** pour ouverture de chaque compte.
- Pour toutes les fonctions, accès direct par un simple clique de **souris**, ou par **raccourcis clavier**.
- Faites toutes vos opérations les unes à la suite des autres, sans avoir à changer de tableau, ni à passer par un menu de sélection.
- Gestion 2000 à été prévu pour gérer les dates au-delà de l'an 2000.

Pour commander notre logiciel par courrier
EVASION 27 rue Paul BERT 42000 Saint-Etienne
sur internet : EVASION@METEOR.AURECVIDEO.FR
Par Tel : 04 77 21 81 48
04 77 93 53 93

200 frs + 25 frs de port (soit 225 frs)
Libellé votre chèque à l'ordre de SIGUIER
Version DEMO disponible sur internet :
http://web.aurecvideo.fr/evasion

Accroche-toi au Workbench, j'enlève le Shell

Loin des icônes et des menus déroulants, à la frontière de l'anti-convivialité, le Shell est la seconde interface utilisateur de l'Amiga, juste après le Workbench. Ici, la souris ne sert à rien, seul le clavier est nécessaire, qui permet d'entrer des commandes dont l'ésotérisme latent effraie souvent le néophyte.

Pourtant, avec un peu d'efforts et beaucoup de bonne volonté, on arrive à maîtriser cet outil surpuissant qu'est le Shell. Surpuissant, car il offre un degré de contrôle sur les fichiers que le Workbench, handicapé par une nécessaire convivialité, n'offrira jamais. En contrepartie, l'accès au Shell est moins évident. Alors que le Workbench peut être découvert petit à petit, avec votre intuition pour seul mode d'emploi, le Shell doit être appris presque "par cœur".

Du Cli au Shell

Voici 12 ans, l'Amiga des origines disposait déjà d'un outil appelé Cli, pour "Commande line interface", soit en français bien de chez nous, "interface par ligne de commande". A l'époque, les interfaces graphiques telles que le Workbench, le Gem de l'Atari St ou encore le Finder du Macintosh, commençaient à peine à conquérir le grand public, et les interpréteurs de commandes (MS-Dos, etc.) étaient encore rois. Il n'est donc pas étonnant que les concepteurs de l'Amiga aient tenu à doter leur machine d'un tel interpréteur, d'autant plus que le Workbench lui-même ne représentait encore pas le summum en manière d'interface graphique (même si, à l'époque, on le considérait déjà comme extraordinaire). Toutefois, afin de ne pas décourager l'utilisateur, l'utilisation du Cli était optionnelle, et il fallait passer par les Préférences pour y avoir accès.

Dès la version 1.3 du système, le Cli gagnait ses lettres de noblesses et devenait le Shell (en hommage aux interpréteurs du monde *Unix*). Il n'y avait en fait que peu de changements en comparaison du Cli original ; outre des améliorations internes invisibles au premier coup d'œil (programmes résidents, standardisation des listes de paramètres...), seules quelques facilités d'édition avaient été ajoutées, l'historique des dernières commandes entrées étant la plus frappante.

Le système 2.0 a encore amélioré le Shell, grâce notamment à un rafraîchissement plus intelligent des fenêtres, à l'utilisation du presse-papiers pour copier/coller du texte, et à l'implémentation de commandes internes (disponibles immédiatement, par opposition aux commandes externes, qui sont autant de programmes stockés sur disque).

Dans cette série d'articles, nous nous consacrerons presque exclusivement au Shell des systèmes 2.0 et supérieurs, mais la plupart des explications et exemples donnés s'appliquera également aux versions précédentes.

Principes de base

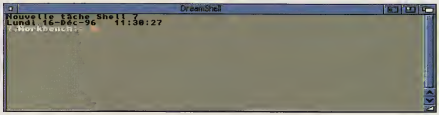
L'ouverture d'une fenêtre Shell s'effectue depuis le Workbench, en double-cliquant sur son icône, située dans le tiroir System de la disquette ou partition Workbench. L'apparence de cette fenêtre peut être personnalisée par l'ajout du type d'outil WINDOW dans l'icône du Shell (reportez-vous au manuel du Workbench ou à la rubrique En pratique de Dream numéro 32 pour en savoir plus sur la démarche à suivre). Notez également que l'excellent autant qu'indispensable programme KingCON permet d'améliorer encore la convivialité des fenêtres Shell (voir encadré).

Sous système 2.0 ou supérieur, vous pouvez également utiliser l'option "Exécuter une commande" du menu "Workbench" ; il suffit dans ce cas d'entrer NewShell pour ouvrir un nouveau Shell. Dernière possibilité, des outils tel que *Toolmonager, Tool daemon* ou autres, permettent de lancer n'importe quel programme, dont le Shell, simplement en appuyant sur une combinaison de touches ou en cliquant sur une icône dans un dock.

Une fois ouverte, la fenêtre Shell affiche ce que l'on appelle l'invite ("prompt", en anglais), qui indique à l'utilisateur que le Shell est prêt à travailler et qu'il n'attend plus que des commandes à exécuter. Cette invite est composée d'un nombre, suivi d'un nom et d'un signe supérieur, par exemple :

```
3.Workbench:>
```

Le nombre représente le numéro de la tâche Shell courante. L'Amiga étant mul-



Il ne reste plus qu'à entrer des commandes...

tâche, il peut en effet y avoir plusieurs Shells s'exécutant en même temps, dont certains en tâche de fond (c'est-à-dire, sans fenêtre). Cette information est normalement peu importante, mais certaines commandes, notamment Break, peuvent l'utiliser.

Le nom qui suit représente le répertoire courant du Shell. De la même manière que le Workbench permet d'ouvrir différents tiroirs, le Shell sait naviguer dans l'arborescence d'un volume, au moyen de la commande CD. De même, si le Workbench affiche le nom de chaque tiroir dans la barre de titre de la fenêtre correspondante, le Shell, lui, utilise l'invite pour rappeler à l'utilisateur dans quel répertoire il se trouve actuellement. Arrivé ici, il peut être judicieux de noter la différence de terminologie entre le Workbench et le Shell : le premier fait référence à des tiroirs (ce nom provenant de l'aspect des icônes correspondantes), et le second, à des répertoires (un terme hérité des premiers systèmes d'exploitations). Ces deux entités désignent en fait absolument la même chose, seul le nom change.

Enfin, le signe supérieur marque simplement la fin de l'invite. On peut dès lors commencer à entrer des commandes. Par "commande", on entend le nom d'une commande Shell suivi d'un ou plusieurs paramètres éventuels. Par exemple,

```
3.Workbench: > Dir SYS:
```

affiche le contenu (catalogue) de la disquette ou partition Workbench. Le nombre et le type des paramètres sont variables d'une commande à l'autre, et seul un bon manuel (au hasard : le guide de l'utilisateur de l'AmigaDOS) permet de les apprendre. Cependant, le point d'interrogation permet dans 99,99% des cas d'obtenir une petite aide supplémentaire :

```
2.Workbench:> Dir ?
DIR,OPT/K,ALL/S,DIRS/S,FILES/S,
INTER/S:
```

Et le curseur est positionné à la fin de cette ligne d'aide, qui énumère les paramètres attendus par la commande, ainsi que leur type, représenté par la barre oblique suivie d'une lettre. Les différentes possibilités sont :

<rien>	Le paramètre est optionnel, et peut donc être omis
/A	Le paramètre doit obligatoirement être spécifié (Always)
/K	Le paramètre doit obligatoirement être introduit par le mot-clé indiqué (Keyword)
/S, /T	Le paramètre est un interrupteur (Switch, Toggle)
/N	Le paramètre doit être un nombre (Number)
/M	Le paramètre peut être multiple (Multiple)
/F	Le paramètre est composé de toute la ligne (Full)

Evidemment, ces types sont miscibles, de sorte qu'il est possible de trouver des écritures exotiques comme /A/N ou /N/M... Pour reprendre l'exemple de la commande Dir ci-dessus, ses paramètres sont les suivants :

DIR	Ce paramètre est optionnel
OPT/K	Introduit des options supplémentaires S'il est spécifié, ce paramètre doit être écrit sous la forme OPT xxx ou OPT=xxx
ALL/S	Si ALL est utilisé, il modifie le comportement de Dir
DIRS/S	Idem
FILES/S	Idem
INTER/S	Idem

Le rôle de chaque paramètre doit être plus ou moins déduit du nom qui lui est donné. Ainsi, on comprend que le paramètre DIR introduit le nom du répertoire à examiner, ou encore que FILES limite le listage aux seuls fichiers, en excluant les sous-répertoires. Dans certains cas où la signification est moins évidente, il faudra se référer à la documentation idoine. C'est en effet la seule manière d'apprendre qu'INTER provoque le passage en mode interactif, dans lequel la commande Dir demande l'avis de l'utilisateur entre chaque nom listé...

A suivre...

Voici qui termine notre rubrique pour ce mois. Dans le prochain numéro, nous aborderons la désignation des noms des fichiers, répertoires et volumes. D'ici là, je vous salue bien bas.

François Bellet-Taitois

Indispensable KingCON

KingCON est un programme freeware de David Larsson qui améliore grandement les fonctionnalités des fenêtres RAW: et CON: utilisées par le Shell, en leur ajoutant notamment un ascenseur sur le bord droit grâce auquel on peut visualiser les lignes précédentes, un gadget dans la barre de titre qui sert à iconifier la fenêtre, et une fonction très pratique, la complétion automatique des noms de fichiers. Par exemple, si vous avez un fichier nommé "lettre.doc", il vous suffit de taper "le" puis la touche Tabulation, et KingCON se charge tout seul comme un grand de compléter le nom. Mieux encore, si plusieurs fichiers commencent par les lettres "le", KingCON affiche un fenêtre dans laquelle vous pouvez choisir le fichier désiré. De plus, cette fonction s'applique également aux noms de répertoires et de volumes. C'est un outil indispensable, dont on ne peut qu'espérer que les ingénieurs d'Amiga technologies l'intégreront dans la prochaine version du système.

La dernière version en date de KingCON, la 1.3, est disponible sur Aminet, dans le répertoire util/shell.

KingCON améliore grandement le confort du Shell.

A la découverte d'Internet

Le tiroir Z_Amiga du précédent CD de Pc team a remporté un vif succès, notamment grâce à la présence de la suite DreamNet, qui contenait tous les outils nécessaires pour surfer sur le Web. De nombreux lecteurs nous ont appelé ou écrit pour nous demander des précisions...

Nous ouvrons donc ici une nouvelle rubrique *En pratique* consacrée à la découverte d'Internet et à ses applications, à commencer par les plus connues, comme le World wide web et l'email, bien sûr, mais aussi les news Usenet, le téléchargement en Ftp, le dialogue Irc, Telnet, Archie... La liste est loin d'être exhaustive.

Le Web est le service le plus connu d'Internet.

Il va de soi que nous utiliserons pour ce tour d'horizon, les logiciels de la suite DreamNet : *Mui, Miami, Voyager, Yam, mNews, AmFTP* et *AmIRC*. Les deux premiers, *Mui* et *Miami*, ont déjà été présentés en détails dans les précédents numéros de Dream ; nous supposerons donc que vous les avez déjà convenablement installés et configurés et ne reviendons pas dessus ici.

C'est parti

Notre première excursion au pays d'Internet sera purement théorique et tentera de répondre aux questions que vous vous (et nous) posez le plus fréquemment. Dès le mois prochain, nous commencerons une exploration plus pratique des différents services d'Internet.

Les services en ligne

L'une des questions qui revient le plus souvent dans votre correspondance, concerne la possibilité de s'abonner à Compuserve, Aol ou Infonie lorsque l'on est Amigaïste.

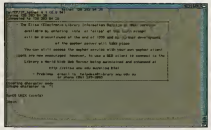
D'un point de vue technique, la seule réponse possible est une réponse de Normand : oui et non. Oui, car ces services proposent tous un accès dialup direct à Internet, comme n'importe quel autre fournisseur. Et non, car vous ne pourrez pas profiter des services propres à ces sociétés, dont l'accès requiert un logiciel propriétaire, et qu'aucune d'entre elles n'en propose de version Amiga.

D'un point de vue pratique, il vaut mieux donc éviter de payer le surcoût d'abonnement que représente, justement, l'offre de ces services particuliers, et choisir un fournisseur d'accès dans le plus strict sens du terme. Vous trouverez dans Dream numéro 32 une liste des fournisseurs accessibles en France, classés par région. Cette liste a certainement évolué depuis sa parution, notamment en ce qui concerne les tarifs d'abonnement, mais elle reste un bon point de départ pour vous aider à choisir le fournisseur le mieux adapté à la fois à votre budget, à vos besoins, et à votre situation géographique.

Les adresses Internet

Chaque ordinateur connecté à Internet, que ce soit de façon permanente ou temporaire, dispose d'une adresse unique, qui permet de le localiser précisément dans le réseau. Le principe est exactement le même que pour une adresse postale ou un numéro de téléphone.

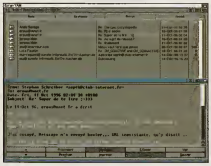
Une adresse Internet, ou adresse IP (pour



Contrôle de l'ordinateur distant avec Telnet.

Internet Protocol) est composée de quatre chiffres compris entre 0 et 255, et séparés par des points. Par exemple, 174.25.36.78 est une adresse Internet valide (ne cherchez pas, je viens de l'inventer). Ces adresses ne sont pas attribuées au hasard, et chaque chiffre a une signification précise (qu'il n'est pas nécessairement intéressant de connaître, à moins d'être opérateur réseau).

Les ordinateur connectés en permanence à Internet (par exemple, ceux de votre fournisseur, des universités, de certaines sociétés commerciales ou institutions publiques) ont une adresse fixe, qui, sauf cas exceptionnel, ne change jamais. Inversement, les ordinateurs ne disposant que d'une



L'email est également très populaire.

connexion temporaire (par exemple, vous, quand vous vous connectez) se voient souvent attribuer une adresse IP différente à chaque connexion. Ce procédé, connu sous le nom d'assignation dynamique d'adresse IP, n'est nullement gênant dans le sens où personne ne cherchera jamais à contacter directement votre ordinateur. Même pour vous envoyer un courrier électronique, votre correspondant passe obligatoirement par les machines de votre fournisseur d'accès.

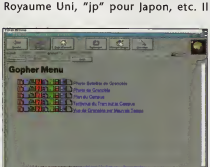
Les serveurs de noms

Un nom étant généralement plus facile à retenir qu'un numéro, il est également possible de s'adresser à un ordinateur membre d'Internet par son nom. Comme pour les adresses IP, les noms obéissent à des règles de construction précises. Le format général est le suivant : "machine.domaine.zone", où "machine" désigne le nom de l'ordinateur que l'on cherche à joindre, "domaine", le nom du réseau dont cette ordinateur est membre, et "zone", la zone géographique dans laquelle se situe ce réseau.

Le nom de la machine est laissé à la discrétion de son propriétaire. En admettant que vous en ayez jamais besoin, vous pourriez tout aussi bien choisir des noms tels que "jean-pierre", "toto" ou "mon_amiga_cheri". Chez les fournisseurs d'accès, on trouve généralement les machines "www" (serveur de pages Web), "ftp" (serveur de fichiers), "mail" (serveur de courrier électronique) et "news" (serveur de forums Usenet), mais c'est plus une habitude qu'une obligation.

Le nom du réseau est totalement fonction de l'ordinateur considéré. Les sociétés commerciales disposant de leur propre réseau, utilisent de préférence leur nom d'enseigne comme nom de réseau, mais encore une fois, ce n'est pas obligatoire.

Le code de zone est légèrement plus compliqué. Normalement, il est censé désigner le pays dans lequel se trouve le réseau : "fr" pour France, "uk" pour Royaume Uni, "jp" pour Japon, etc. Il



Avec Gopher, la croisière s'amuse...

Les forums de News, dérivés de l'email.

existe cependant un certain nombre de codes de zones pré-définis qui dérogent à cette règle (voir tableau). De plus, les Britanniques, qui décidément ne font jamais rien comme les autres, utilisent fréquemment le code "co.uk", qui signifie "société anglaise".

Zone	Signification
com	Sociétés commerciales à vocation internationale
edu	Organismes éducatifs (universités...)
gov	Organismes gouvernementaux (ministères...)
mil	Organismes militaires
net	Gestionnaires de réseau
org	Autres organismes

Notez que pour éviter tout risque de réutilisation d'un nom déjà existant, un organisme international, le Nic, se charge d'arbitrer l'attribution des noms de domaines. La transcription d'un nom Internet en son adresse IP est confiée à un serveur de noms de domaines (domain names server, ou DNS). Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une grosse base de données recensant un nombre important de noms de domaines et leur adresse IP. Chaque réseau dispose de son propre DNS, et si un serveur ne reconnaît pas un nom, il peut contacter un autre DNS et lui demander l'information requise.

Les utilisateurs

L'adresse Internet d'un utilisateur particulier se note "utilisateur@ordinateur". Par exemple, "president@whitehouse.gov" est l'adresse à utiliser si vous désirez envoyer un courrier à Bill Clinton (véridique !). Le symbole "@" se lit "at", et signifie "à".

(à suivre...)

Dans le prochain numéro, nous étudierons en détails toutes les possibilités qu'offre le courrier électronique, qui est beaucoup plus qu'un simple service d'envoi et de réception de messages. Vivement le mois prochain !

Septh

PHOTONSR

36, RUE LEON DUBRESSON - BP 118 - 37701 ST PIERRE DES CORPS
TEL: (02) 47.32.90.20 FAX: (02) 47.32.91.32

LE NAVIGATEUR AMIGA POUR LE NET

Aweb II V.2.1 310
Hot-List Hiérarchique.
Port Arrex
Système de cache sur disque
Interface en français
Fonds d'écran et centrage d'images
Support des sons et des tables

TABLETTE GRAPHIQUE WACOM

FORMAT A6 1420
Tablette de la série ArtPad II. Pourquoi dessiner à la souris alors qu'un crayon vous apportera une précision inégalable. De plus, une gomme permet de corriger vos erreurs.
Dilwyi Amiga Inclus.

RAM Expansion Board 1380
Carte d'extension mémoire pour A4000. 128 Mo maxi sur des emplacements SIMM
KIT SCSI-2 pour Cobra & Mongoose 720
RAPID FIRE 1080
Carte contrôleur SCSI-2 pour A2000,3000,4000. 2 Supports Ram Simm jusqu'à 8 Mo.
MEGASHIP 1130
Etendez à 2 Mo votre ChipRam pour A500/A2000
CARTE ACCELERATRICE 68030/28 + copro **690**
M-tec pour A1200 jusqu'à 8 Mo coprocesseur fourni
CARTE ACCELERATRICE 68020 pour A500 ..... **845**
CARTE ACCELERATRICE 68030/25 Mhz A600 ..... **1250**
CARTE ACCELERATRICE 68030/40 Mhz A600 ..... **1390**

Bonne et Heureuse Année 1997

DD 3.5 850 Mo IDE 945
DD 3.5 1,2 Go IDE 1295
DD 3.5 2,0 Go IDE 1930
DD 3.5 1 Go SCSI-2 1590
Nappe 2.5/3.5 + cable alim 55
CD-ROM x8 IDE interne 690
CD-ROM x 8 SCSI-2 externe 1350
CD-ROM x10 SCSI-2 externe 1590
Squirrel 490
Souris 560 Dpi 130
Rack amovible DD IDE 140
Modem 33.6 USR Vocal 1290
Scanner Epson GT 5000 600/600 24 bits 2590
Genlock SATV 40AY/C 2350
RAM 8, 16, 32 , 64 Mo/60ns ..... NC

Panorama v4.0 850
Pour créer des paysages virtuels. Gestion de l'eau, des nuages, des arbres. De nombreux paramètres pour réaliser de splendides horizons.
WordWorth 5.0 690
Traitement de textes entièrement francisé.
Personal Paint v6.4 395
Photogenics 2 800
Nouvelle version du célèbre traitement d'images. Gère maintenant les onims et peut s'interfacer avec LightWave. Précisez version CD ou disquettes.
TrapFax 690
Wavemaker v2.0 1750
Animateur de logos pour LightWave.
Turbocale IV cd 699

Et encore des centaines d'autres produits pour faire de l'Amiga la meilleure des machines
Commande par courrier ou par téléphone
Règlement par Cheque ou Contre-remboursement Frais de port: 45 F logiciels, 80 F matériel, 150 F Moniteurs. CR +60 F
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Initiation à l'Assembleur

Bienvenue dans cette nouvelle rubrique En pratique consacrée à la programmation en Assembleur sur Amiga. Il s'agira ici de programmation "propre", c'est-à-dire utilisant chaque fois que nécessaire, les routines que le système met à notre disposition. Que les amateurs d'effets Copper et Blitter passent leur chemin, ils ne trouveront pas dans ces pages de quoi alimenter leur passion.

La raison en est fort simple : le but de cette nouvelle série est de vous apprendre à programmer en *Assembleur* 680x0, et non à "bidouiller" (dans le bon sens du terme) l'Amiga. De plus, respecter le système impose généralement quelques restrictions à ce qu'il est possible de faire, restrictions qui, paradoxalement, donnent de bonnes habitudes au programmeur. Enfin, le système de l'Amiga étant l'un des plus sympathiques à programmer, ce serait tout de même dommage de s'en priver, non ?

Ce qu'il vous faut

La première chose à posséder, évidemment, est un *Assembleur* : ça tombe bien, Dream vous en a fourni un à la fois sur la disquette et sur le CD-Rom du mois dernier, mais vous pouvez également en utiliser d'autres, comme l'excellent mais commercial *Devpac 3.5* de HiSoft (distribué en France par les éditions Adfi), ou *AsmOne*. En tout état de cause, évitez absolument l'ignoble *K-Seka,* qui ne mérite même pas d'être qualifié d'*Assembleur* (et que mon camarade Fred Mazué se plaisait à appeler "cassé-caca"...).

Second élément indispensable, les Includes : il s'agit ici de fichiers contenant toutes les informations nécessaires à la programmation de l'Amiga. Ces fichiers étant sous copyright Amiga technologies, il nous est impossible de vous les fournir, mais vous pouvez les trouver sur le CD-Rom *Amiga developper* récemment édité par At, accompagnés d'une multitude de fichiers de documentation (tout en anglais, cela va de soi...), d'exemples de programmes, d'outils divers d'aide au développement et au débogage, etc. En fait, l'*Amiga developper CD* est la version électronique des *Rom kernal reference manuals* (Rkrm), la bible de tout programmeur sur Amiga. Il coûte moins de 100 francs, n'hésitez donc pas à faire cet investissement indispensable.

Autre incontournable, la documentation. L'idéal ici serait de vous procurer les *Rkrm* cités plus haut ; malheureusement, ceux-ci sont quasiment introuvables de nos jours. Si l'anglais de vous rebute pas, l'excellent *Amiga guru book* de Ralph Babel est disponible en Angleterre et en Allemagne - et peut-être même en France, allez savoir. Au pire, vous pouvez vous contenter de l'*Amiga developper CD*, très complet, mais également beaucoup moins pratique qu'un vrai livre.

Enfin, des exemples divers et variés seront les bienvenus. Le meilleur moyen pour s'en procurer, c'est Internet, qui permet en outre de communiquer avec d'autres programmeurs, et de leur demander des conseils quand vous êtes bloqué dans un programme. Si vous n'avez pas de connexion à Internet, les CD-Rom Aminet sont également une bonne source d'inspiration et d'informations.

Généralltés

Vous devez commencer à le savoir, l'*Assembleur* est le langage du microprocesseur, lequel est le "cerveau" de l'ordinateur. Dans le cas de l'Amiga, ce processeur fait partie de la gamme 32 bits de Motorola, la gamme 68000, qui se décline en plusieurs modèles plus puissants les uns que les autres. Le 68000 est le premier de la famille, suivi du 68010, puis du 68020, du 68030, du 68040, puis enfin du 68060. Les Amiga 500, 500+, 2000 et 600 sont équipés du 68000, tandis que l'A1200 est équipé du 68020, et l'A4000, du 68030 ou 68040 suivant le modèle (on parle bien entendu ici des modèles de base, sans prendre en considération la possible présence d'une carte accélératrice). La gamme 68000 est dite "à compatibilité ascendante", ce qui signifie que chaque nouveau membre de la famille est compatible avec les précédents, alors que l'inverse n'est pas forcément vrai. En d'autres termes, un programme écrit pour le 68000 s'exécutera sans problème sur un 68030 ou même un 68060, tandis qu'un programme écrit spécifiquement pour le 68030 ne fonctionnera pas sur les processeurs plus anciens. En pratique, on s'aperçoit toutefois que cette compatibilité ne peut être assurée à 100% que si le programmeur s'astreint à ne pas utiliser certaines techniques réputées incompatibles (notamment l'auto-modification du code et l'utilisation d'adresses 24 bits au lieu de 32).

Aussi intelligent qu'il puisse être, un microprocesseur ne comprend que des codes binaires, c'est-à-dire des suites de 0 et de 1. Les instructions que l'on écrit dans un programme *Assembleur* n'ont été inventées que pour faciliter le développement, et doivent donc être "traduites" en langage machine pour être exécutées. C'est le rôle du logiciel *Assembleur*. A chaque instruction correspond un et un seul code machine, ce qui permet par la même le désassemblage des programmes - mais ceci est une autre histoire. Que l'on ne s'inquiète pas : si le 68000 connaît de nombreuses instructions, en pratique, une quinzaine à peine parmi les plus couramment utilisées, suffira à l'ensemble de vos projets.

Les reglstres

Chaque microprocesseur dispose d'un certain nombre de registres, qui sont autant de "variables" dans lesquelles il peut enregistrer des informations à titre plus ou moins provisoire. Dans le cas du 68000, 16 registres 32 bits sont disponibles, qui sont classés en deux catégories : les registres de données et les registres d'adresses. Les premiers sont particulièrement adaptés aux calculs sur les nombres, tandis que les seconds sont habituellement employés en tant que pointeurs sur des adresses en mémoire. Ces registres portent tous un nom distinct : D0, D1, D2, D3, D4, D5, D6 et D7 pour les registres de données, et A0, A1, A2, A3, A4, A5, A6 et A7 pour les

registres d'adresses.
Deux registres supplémentaires sont à considérer : d'une part, le Pc (Program counter), qui pointe en permanence sur l'adresse de l'instruction en cours d'exécution, et d'autre part le Sr (Status register), qui informe le programmeur sur l'état du microprocesseur. Par exemple, il permet de savoir si le résultat d'une soustraction est négatif, nul ou positif.
Enfin, des registres supplémentaires sont apparus avec le 68020, tels que le Vbr (Vector base register). D'autres encore ne sont disponibles que si un coprocesseur arithmétique (FPU) ou une unité de gestion de la mémoire (MMU) sont présents.

Les modes d'adressage

On désigne ainsi la façon de charger une valeur dans un registre ou dans un endroit de la mémoire. Le 68000 propose 16 modes d'adressage différents, le 68020, un peu plus. Nous verrons tout cela en détails dès le prochain article.

Les bases numériques

Le système numérique que nous utilisons en général pour représenter les nombres entiers est appelé "système décimal" car il utilise les chiffres de 0 à 9. L'ordinateur, lui, utilise un "système binaire", dans lequel seuls les chiffres 0 et 1 sont nécessaires (cela est dû aux lois de l'électronique : 0 représente l'absence de courant électrique, et 1, la présence). Ces 0 et ces 1 sont regroupés par 8 pour former un octet, par 16 pour un mot, ou par 32 pour un mot long. Il existe évidemment des moyens de convertir des nombres du système décimal vers le système binaire, et inversement.
Rappelons-nous en effet comment est construit un nombre décimal : c'est la somme de ses chiffres élevés aux puissances successives de 10. Ainsi, 1234 égale 4x1 plus 3x10 plus 2x100 plus 1x1000. Or, 10 puissance 0 égale 1, 10 puissance 1 égale 10, 10 puissance 2 égale 100, 10 puissance 3 égale 1000, et ainsi de suite.
En système binaire, c'est pareil, à ceci près que l'on utilise des puissances de deux. Ainsi, le nombre binaire %111011 égale (en lisant de droite à gauche) : 1x1 + 1x2 + 0x4 + 1x8 + 1x16 + 1x32, soit 59 (rappel : 2 puissance 0 égale 1, 2 puissance 1 égale 2, 2 puissance 2 égale 4, 2 puissance 3 égale 8, etc.).
Pour simplifier un peu les choses, on a également introduit le système hexadécimal, qui compte en base 16 (on utilise alors les lettres A à F pour compléter les chiffres manquants : A=10, B=11, C=12, D=13, E=14 et F=15). Ce système n'a pas été choisi au hasard : un chiffre hexadécimal permet de représenter exactement 4 bits, soit un demi-octet (on dit aussi un quartet). Donc, un octet peut être représenté avec 2 chiffres hexadécimaux, un mot, avec 4 chiffres hexadécimaux, et un mot long, avec 8 chiffres hexadécimaux. Le principe de calcul est exactement le même, on utilise simplement des puissances de 16 au lieu de puissances de 2 ou de 10. Ainsi, $E4 = 4x1 + 14*16 = 228.
Deux remarques s'imposent ici : d'une part, on distingue les nombres binaires grâce à leur préfixe "%," et les nombres hexadécimaux, grâce à leur préfixe "$". D'autre part, un octet ne permet la représentation que de nombres compris entre 0 et 255 (faites le calcul : %11111111=$FF=255), soit 256 possibilités. Pour un mot, la limite est de 65535 ($FFFF), et pour un mot long, 4294967295 ($FFFF).

(à suivre...)

C'est tout pour cette fois. Dès le prochain numéro, nous aborderons les différents modes d'adressages du 68000 ainsi que nos premières instructions. A bientôt.

Max

91 PHOTO-FOC

Centre *AMIGA* Conseil

Réparations de vos AMIGA
Installations de mémoires et de DD sur tout AMIGA
Logiciels et DP
Périphériques A500 A2000 A1200 A4000 DRACO
CD-ROM
un lecteur de CD, un Aminet et le monde change

Profitez de notre expérience

Depuis 15 ans avec Commodore
Depuis le début avec l'AMIGA
Vous avez des problèmes. Nous avons des solutions.

NOUVEAU

Transfert de 8mm. Super8. 9,5. 16. en V.H.S
Montages, titrages, tous travaux vidéos

Utilisation maximale du **DRACO**
et de la **Vlab-motion.**

Nous vous souhaitons une bonne année 1997

et conservez ce numéro de téléphone

0-169-405-169

il pourra vous servir un jour

pour la disponibilité des produits il est conseillé de téléphoner avant de se déplacer la variation des prix nous oblige à un stock minimum . Et n'oubliez pas : vos revues ont besoin de lecteurs pour que vive l'Amiga. Amigalement vôtre.

Centre Commercial " LA FORET "
av. Ch. de GAULLE 91230 MONTGERON
sur R.N.6 ✆ 01-69-40-51-69

Initiation au C

Après l'Assembleur, le C... Langage roi sur l'Amiga, le C cache sous des aspects peu attirants, une puissance relativement simple à maîtriser pour peu que l'on s'en donne la peine. Que l'on se rassure, les efforts demandés ne sont pas surhumains, et n'importe qui, avec un peu de travail, peut devenir un programmeur C chevronné.

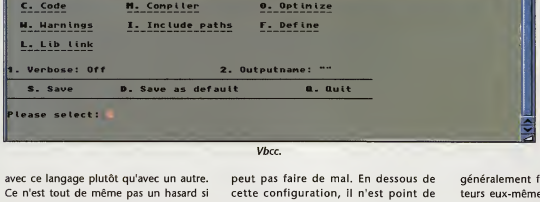
Pourquoi qualifier le C de langage roi, alors qu'il en existe une multitude d'autres, certains plus abordables pour le néophyte, d'autres plus puissants ? Parce que le système de l'Amiga a été à 90% écrit en C, et qu'à l'exception de l'*Assembleur*, il est plus particulièrement prévu pour s'interfacer avec ce langage plutôt qu'avec un autre. Ce n'est tout de même pas un hasard si l'écrasante majorité des programmes Amiga est elle aussi écrite en C.

Ce qu'il vous faut

En premier lieu, évidemment, un compilateur C est indispensable. Là encore, ça tombe bien, vous en trouverez un sur le CD-Rom de Pc team de ce mois. Toutes nos excuses à ceux qui ne disposent pas d'un lecteur de CD-Rom, mais *Vbcc* (c'est son nom) est trop volumineux pour être distribué sur disquette...

Comme pour l'*Assembleur* (voir pages précédentes), les fichiers Includes et une bonne documentation sont également indispensables. Là encore, *l'Amiga developper CD* est un investissement à envisager très sérieusement si vous désirez programmer en C. La remarque est également valable pour Internet et les CD-Rom *Aminet*.

En revanche, n'espérez pas vous lancer dans des projets un tant soit peu ambitieux sans une configuration un peu musclée. Un disque dur est absolument indispensable, une extension de mémoire de 4 Mo ou plus fortement conseillée, et un processeur rapide (68030 ou plus) ne peut pas faire de mal. En dessous de cette configuration, il n'est point de développement en C possible.



Vbcc.

Généralités

Le C est un langage compilé, par opposition aux langages interprétés tels que le *Basic*. Cela signifie que la réalisation d'un programme C passe par au moins trois étapes :

- écriture du programme source à l'aide d'un éditeur de textes ;
- compilation du source en fichier objet ;
- création du programme exécutable par assemblage des différents fichiers objet et inclusion des bibliothèques de fonctions.

Chacune de ces trois étapes nécessite l'utilisation d'un programme particulier, à savoir, dans l'ordre et respectivement : un éditeur de texte, un compilateur, et un linker ou éditeur de liens.

L'éditeur de texte est laissé à votre discrétion. A la limite, un véritable traitement de texte tel que *Wordworth* ou *Final writer* pourrait convenir, pour peu qu'il soit capable de sauvegarder en Ascii, mais autant utiliser un éditeur spécialement conçu pour la programmation : *Ced* et *GoldED* sont les plus connus, mais il en existe d'autres. Au pire, si vous n'avez vraiment rien d'autre sous la main, vous pouvez vous rabattre sur *Ed* ou *Memacs*, tous deux fournis avec le Workbench.

Pour le compilateur, vous avez le choix entre le *SAS/C*, *Dice* et le *StormC*, tous trois commerciaux. Les deux premiers ne sont plus fabriqués, et vous ne pourrez les trouver que sur le marché de l'occasion. Le troisième est distribué en France par les éditions Adfi (encore). Il s'agit en fait d'un compilateur C++ (la version "orientée objets" du C), mais il est évidemment capable de compiler des programmes écrits en C standard. Il existe également plusieurs compilateurs dans le domaine public : *Vbcc*, bien sûr, mais aussi l'excellent *Gcc*, hélas très gourmand en ressources.

Quant au linker, il est généralement fourni avec les compilateurs eux-mêmes : *SLink* pour le *SAS/C*, *DLink* pour *Dice*, *PhxLink* (du même auteur que *PhxAss*) pour *Vbcc*, etc.

Les modules

Pourquoi donc trois phases sont-elles nécessaires à la création d'un programme C ? Il faut savoir que pour des raisons à la fois historiques et de portabilité, le C ne dispose que de très peu d'instructions de base. En fait, un programme C est aux trois-quarts composé d'appels à des fonctions externes, lesquelles sont stockées sur disque, dans des fichiers appelés "bibliothèques". Lors de la phase d'édition de liens, le linker extrait le code machine de ces fonctions des bibliothèques et les inclut dans le programme exécutable (attention à ne pas confondre les bibliothèques du C avec les bibliothèques partagées de l'Amiga, qui, elles,

Pour chaque type d'entiers, l'intervalle des valeurs admises

Type	Signé	Non signé
char	-128... +127	0... 255
short int	-32768... +32767	0... 65535
long int	-2147483648... +2147483647	0... 4294967295

ne sont pas incluses dans le programme final !).

Cette phase d'édition de liens étant obligatoire, autant en profiter pour scinder un gros projet en plusieurs modules distincts, chacun ayant son propre rôle au sein du programme. Le terme "module" désigne ici un fichier objet, résultant de la compilation d'un fichier source. Par exemple, un traitement de texte pourrait être composé d'un module dédié à l'édition du texte, d'un autre module dédié à l'impression, d'un troisième dédié aux réglages des préférences, etc. De plus, d'autres langages que le C peuvent produire des fichiers objets (l'*Assembleur*, par exemple), et l'édition des liens permet donc de mixer des modules écrits en différents langages.

Les variables simples

Le C distingue plusieurs types de variables. Le plus simple et le plus courant est le type "int", qui concerne les variables entières. Suivant le compilateur utilisé, les entiers sont codés soit sur 16 bits, soit sur 32 bits. Cela dit, sur l'Amiga, le type int devrait toujours être codé sur 32 bits. Si votre compilateur ne supporte que les entiers 16 bits, il faudra utiliser à la place le type "long int", que l'on peut abréger en "long". A l'inverse, si votre compilateur travaille avec des "int" sur 32 bits, le type "short int" ("short" en abrégé) permet de forcer l'utilisation d'entiers 16 bits, utiles dans certains calculs.

Un autre type de variable entière couramment utilisé est le type "char", qui permet de stocker une valeur exprimée sur 8 bits, par exemple, le code Ascii d'un caractère.

Quelque soit le type considéré, le C permet de distinguer les entiers signés des entiers non signés. La différence est toute simple : un entier signé peut être négatif, alors qu'un entier non signé est toujours positif. "Char" et "int" sont des types signés par défaut, mais le préfixe "unsigned" permet de les utiliser en non signés (le préfixe "signed" n'existe que par pure symétrie et n'est que très rarement employé). Le tableau ci-dessus illustre pour chaque type d'entiers, l'intervalle des valeurs admises.

Dans certains types de calculs, des nombres réels peuvent être requis. Dans ce cas, ce sont les types "float" et "double" qu'il faut utiliser. "float" concerne les réels codés sur 32 bits, et "double", ceux codés sur 64 bits (ils amènent donc une plus grande précision dans les calculs, mais sont également plus lents à gérer et occupent plus de mémoire). Certains compilateurs acceptent le type "long float" comme synonyme à "double".

Les tableaux

Comme n'importe quel langage de haut niveau digne de ce nom, le C permet l'utilisation de tableaux, qui peuvent comporter un nombre quelconque de dimensions. Un tableau est une regroupement en une seule entité, de plusieurs variables du même type. Par exemple :

```
int notes[20];
```

définit un tableau appelé "notes" et composé de 21 entiers. Pourquoi 21 ? Parce que l'élément numéro zéro est toujours compté ! Pour définir un tableau de 20 éléments, il aurait fallu écrire :

```
int notes[19];
```

Chaque élément du tableau est accessible séparément via son numéro d'indice. Ainsi, notes[0] désigne l'élément numéro 0, notes[1], l'élément numéro 1, et ainsi de suite jusqu'à notes[19] qui désigne le dernier élément du tableau, celui d'indice 19. Il est à noter que contrairement au *Basic*, par exemple, le C n'effectue (quasiment) aucune vérification quant à la validité des indices. Ainsi, l'instruction :

```
notes[37] = 2;
```

provoquerait l'écriture de la valeur 2 en dehors des limites du tableau, donc n'importe où en mémoire. Le résultat quasi-assuré de cette opération serait le plantage pur et simple du programme...

(à suivre...)

C'est tout pour cette fois. Le mois prochain, nous verrons les autres types de variables (structures, unions, pointeurs) et analyserons la structure d'un programme C classique. A bientôt.

Max

Free Distribution Software
82 rue de Sailly, BP 134,
59453 Lys lez Lannoy Cedex
Tél : 03.20.02.06.63 - Fax : 03.20.82.17.99
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h à 18 h
Vente par correspondance uniquement.

Wordworth 6
Nouvelle version du plus populaire des traitements de textes pour Amiga.
Version Française Intégrale !
490 Frs
Nous consulter pour les mises à jour de Wordworth et les possibilités de reprises concurrentielles.
Configuration requise : WB 2.04+, 3 Mo, 2 lecteurs de disquette ou 1 disque dur.

Périphériques - Amiga

CD1200 Controller - Contrôleur ATAPI pour 1200	590 F
CD1200 Controller + Lecteur CD-ROM 10X	1.390 F
Alimentation pour CD1200 Controller (en option)	290 F
Squirrel SCSI - Contrôleur SCSI-2 pour A1200	490 F
Surf Squirrel - Idem mais plus rapide + Port série	690 F
Lecteur CD-ROM 8X SCSI Externe + 1 CD	1.490 F
Modem USRobotics 33.600 + Adaptateur + A-Net	1.290 F
Souris 2 boutons 400 DPI - Alpha Data	129 F
Souris 3 boutons 400 DPI - Alpha Data	149 F
Lecteur de disquettes Interne HD (Précisez Amiga 1200 Escom ou Commodore - Monté en Tour ou pas.	585 F
Moniteur M1438S	2.190 F
Moniteur M1538S	2.990 F

Mémoires SIMM

SIMM - 4 Mo - 60ns	**149 F**
SIMM - 8 Mo - 60ns	**239 F**
SIMM - 16 Mo - 60ns	**549 F**

Cartes Accélératrices A1200

Blizzard 1230-IV (68030 à 50 Mhz)	1.160 F
Blizzard 1240T/ERC (68040 à 40 Mhz - Tower)	. F
Blizzard 1260 (68060 à 50 Mhz)	4.490 F
Contrôleur Fast-SCSI-2 (Pour Blizzard)	750 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230-IV	590 F

Configurations

Amiga 1200 + Pack Magic	2.990 F
Amiga 1200 + HD170 + Pack Magic	3.790 F

Logiciels

AsimCDFS v3.7 + Boîte + FishMarket. - VF -	490 F
AsimCDFS v3.7 - OEM - VF -	290 F
Blitz Basic V2.1 - VF -	420 F
Master ISO V1.25 (Gestionnaire de graveur de CD)	990 F
Personal Paint v6.4 - VF -	140 F
Photogenics v2.0a - VF -	799 F
Pilotes ADFI - VF -	190 F
Spouleur ADFI - VF -	240 F
Studio II v2.11 - VF -	499 F
Turbo Calc v4.0 CD - VF -	490 F
Turbo Print v4.1 - VF -	450 F
PhotoCD Manager CD	199 F

CD-ROM AMIGA

AMINET 15 - Novembre 1996	79 F
AMINET 16 - Décembre 1996	79 F
FRENCH STORM - Libre Essai Français	59 F
AMINET SET 3	199 F
ADE - GEEK & GADGETS	110 F
AMIGA AKTUELL 2	99 F
AMIGA CD DEVELOPERS	99 F
AMIGA SYSTEM BOOSTER	99 F
AMIGA TOOLS 5	139 F
ART STUDIO 2	349 F
DEM-ROM	169 F
EURO CD VOL. 1	89 F
FUN CLIPS VOL. 2	159 F
IN TO THE NET	159 F
IMAGINE PD 3D	169 F
KARA COLLECTION	299 F
LIGHT ROM 4	249 F
MEETING PEARLS 4	59 F
PERSONAL PAINT 7	259 F
PRO VIDEO CLUB 2	249 F
WOMEN OF THE WEB	199 F

Des dizaines d'autres CD sont disponibles. Notre catalogue est gratuit ! Sauf indication contraire, les CDs sont en anglais.
Si vous trouvez un CD moins cher ailleurs, FDS s'aligne !!!

Commande sur papier libre. Règlement joint par chèque, mandat. Carte Bancaire par téléphone.
Frais de port CD-ROM & Logiciels : 34 Frs
Périphériques : 80 Frs - Poste ou messagerie.

Initiation à Magic user interface

De plus en plus utilisé par les programmeurs du domaine public, le système mis au point par Stefan Stuntz commence également à faire son apparition dans des produits commerciaux. A l'origine destiné à simplifier la création des interfaces graphiques des programmes, Mui est aujourd'hui devenu bien plus que cela...

En bientôt 4 ans d'existence, *Mui* a su évoluer pour offrir à la fois au programmeur et à l'utilisateur des possibilités qu'aucun autre système similaire ne permet. L'exemple le plus frappant en est le glisser-lâcher (drag and drop), grâce auquel on peut très simplement transporter un élément d'une fenêtre *Mui* vers une autre. Pour l'utilisateur, tout se passe le plus naturellement du monde, à la souris ; pour le programmeur, quelques lignes de code à peine suffisent à obtenir l'effet désiré.

Choix du langage

Comme souvent sur Amiga, le langage C s'impose quand il s'agit de programmer *Mui*, bien que d'autres langages, notamment le *E* et l'*Assembleur*, puissent également convenir, mais au prix de périlleuses pirouettes (surtout en ce qui concerne l'*Assembleur*). Nous utiliserons le C pour tous les exemples donnés dans cette série d'articles, et supposerons que le lecteur connaît déjà (au moins un peu) ce langage. De même, une relativement bonne connaissance de l'Amiga lui-même sera la bienvenue.

Rapide présentation

Mui est un concept "orienté objet", dérivé du système Boopsi introduit avec le Kickstart 2.0. En clair, il met à la disposition du programmeur un certain nombre de "classes", qui ont chacune un rôle précis. Par exemple, la classe MUIC_Window gère l'affichage des fenêtres d'une application *Mui*, tandis que la classe MUIC_String gère les gadgets de texte. Les classes - ou plutôt, les objets issus des classes - se contrôlent au moyen de méthodes et d'attributs. Une méthode correspond à une action que l'objet peut effectuer : se dessiner dans la fenêtre, gérer les entrées au clavier ou à la souris..., tandis qu'un attribut représente une propriété de l'objet : sa couleur, sa taille, s'il est sélectionné ou pas... Chaque classe définit donc un ensemble de méthodes et d'attributs qui ne s'appliquent qu'à cette classe particulière. Si une classe ne correspond pas tout à fait à ce qu'il recherche, le programmeur peut en créer une sous-classe, qui hérite des méthodes et attributs de la première, et y ajoute les siens (qui seront à leur tour accessibles à ses sous-classes éventuelles, et ainsi de suite).

Cette notion de sous-classe et d'héritage est le fondement même de la programmation orientée objet, ou POO. Il est particulièrement important de comprendre que la structure d'un objet est cachée au programmeur (sauf bien sûr pour les objets issus des classes qu'il a lui-même créées). De fait, les attributs des objets ne sont pas des variables que l'on peut lire ou écrire, et les méthodes ne sont pas des fonctions que l'on peut appeler.

Le cœur d'une classe est son "dispatcher", que l'on se gardera bien de traduire par "expéditeur"... Le dispatcher est la seule fonction d'une classe qui soit accessible de l'extérieur. Pour invoquer une méthode, le programmeur utilise la fonction DoMethod() d'amiga.lib, qui envoie un message au dispatcher de la classe, lequel examine ce message et réagit en conséquence. Le format du message varie d'une méthode à l'autre, mais il commence toujours par un identificateur, codé sur 32 bits, qui détermine la méthode désirée. Par exemple :

```
struct TagItem win_tags[] =
{  MUIA_Window_Open, TRUE },
{ TAG_END, }

DoMethod(win_obj,    OM_SET,
win_tags, NULL);
```

Ici, on invoque la méthode OM_SET sur l'objet win_obj, pour placer l'attribut MUIA_Window_Open sur la valeur TRUE, ce qui a pour effet, si win_obj est issu de la classe MUIC_Window, d'ouvrir la fenêtre gérée par cet objet. Si l'objet ne comprend pas l'attribut, il l'ignore, tout simplement.

Le format du message OM_NEW est défini dans le fichier <intuition/classusr.h> :

```
struct opSet
{  ULONG    MethodID;     /     *
OM_SET */
   struct TagItem
*ops_AttrList;
   struct GadgetInfo
*ops_GInfo;
};
```

On se rend compte que les trois paramètres de la fonction DoMethod() ci-dessus correspondent bien aux trois champs de la structure opSet.

Pour simplifier l'envoi de certains messages parmi les plus couramment utilisés, Intuition met à la disposition du programmeur quelques fonctions particulières. En l'occurrence, l'invocation de la méthode OM_SET peut être simplifiée par l'utilisation de la fonction SetAttrs() :

```
SetAttrs(win_obj,
MUIA_Window_Open,      TRUE,
TAG_DONE);
```

SetAttrs() construit un message OM_SET et l'envoie à l'objet. D'autres fonctions à connaître sont NewObject(), qui crée un nouvel objet de la classe spécifiée, DisposeObject(), qui détruit un objet, et GetAttr(), qui demande à un objet la

valeur de l'un de ses attributs.

Et Mui ?

Mui est en fait une bibliothèque partagée, qu'il faut donc ouvrir avant toute chose. Son nom est muimaster.library et la version en cours, qui correspond à la 3.6 (fournie sur The CD N°19 !), est la numéro 17 :

```
#include <libraries/mui.h>

struct Library *MUIMasterBase;

    if (MUIMasterBase = OpenLibrary ('muimas-
ter.library', 17L))
   {
   /* Le programme est là */

   CloseLibrary(MUIMasterBase);
   }
    else printf('Ce programme nécessite Mui 3.6
(ou supérieur)\n');
```

Une fois la bibliothèque ouverte, les nombreuses classes de *Mui* sont disponibles et l'on peut commencer à créer des objets *Mui*. Deux remarques s'imposent ici.

D'abord, la création d'objets *Mui* passe obligatoirement par la fonction MUI_NewObject() de la muimaster.library. Ceci est nécessaire, car les classes *Mui* étant implémentées sous forme de bibliothèques partagées (rangées dans le répertoire MUI:Libs), MUI_NewObject() s'occupe, si besoin est, de charger en mémoire la bibliothèque demandée avant d'appeler NewObject(). Ensuite, le fichier de définition <libraries/mui.h> propose un nombre important de macros qui simplifient l'écriture des programmes. Par exemple, une fenêtre pourra simplement être créée par les quelques lignes suivantes :

```
win = WindowObject, MUIA_Window_Title, "Ma
fen@tre",
            WindowContents, VGroup,
               Child, Button('Ok'), End,
               End,
            End;
```

Ici, la macro "WindowObject" correspond à "MUI_NewObject(MUIC_Window", "VGroup" correspond à "MUI_NewObject(MUIC_Group", et "End" correspond à "TAG_DONE)". En fait, ces cinq lignes cachent trois appels à la fonction MUI_NewObject() ! Bien que déroutantes au premier abord, ces macros, avec un peu d'habitude, apportent un regain de clarté dans le listing.

That's all folks

C'est ainsi que s'achève notre premier article sur la programmation sous *Mui*. Dès le prochain numéro de Dream, nous détaillerons les classes disponibles dans *Mui* et écrirons notre première application *Mui*. En attendant, je vous conseille fortement d'installer, si ce n'est déjà fait, l'archive développeur de *Mui* sur votre disque dur. Elle est disponible sur le CD numéro 19 de Pc team, aux côtés de *Mui* 3.6, et inclut toute la documentation nécessaire au développement des applications *Mui*, ainsi que beaucoup d'exemples très intéressants à étudier.

Septh

DIGITAL AMIGA PRECISION
Ch. de Jette, 330
1080 BRUXELLES
BELGIQUE
Tél.: 19/32/2/426.05.04
Fax: 19/32/2/420.38.75
Le spécialiste de l'Amiga

TROUVEZ TOUT CE QUE VOUS CHERCHEZ ET MEME PLUS !

Du hard au soft, nous avons tout en stock, machines A4000/30-40 • A1200 HD • CD32 • Périphérique • 500 Logiciels (utilitaires et jeux).
Pour obtenir notre catalogue, contactez nous: du lundi au vendredi de 12h00 à 19h00 le samedi de 10h00 à 18h00

GENERATION AMICRO

Vous vendez
43 20 76 91

Vous achetez
43 21 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS
MÉTRO GAITÉ OU PERNETY
Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h.

Achat, vente et dépot-vente sur tout le matériel AMIGA !!!

A 500 1 Mo:	800 F	Ext. 512 K A500:	250 F
A 600 1 Mo:	800 F	Lecteur Ext. 3"5:	300 F
A 1200 2 Mo:	1800 F	A 1084S:	790 F
A 1200 2 Mo HD:	N.C.	Lecteur Int. A500:	350 F
A 2000 1 Mo:	1500 F	Alimentation A500:	350 F
A 1200 + Pack Magic:	3190 F	Disque Dur Divers:	N.C.
A 1200+DD170+PMagic:	3990 F	Souris:	190 F

Génération Micro achète cash :
Unité centrale A500, A600, A 1200, écran 1083, 1084 et 1085 ou en panne.

Génération Micro, la garantie :
Matériel garanti 6 mois pièces et main d'œuvre.
Logiciels garantis 30 jours. S.A.V. assuré par nos soins.

Génération Micro, la solution dépot-vente pour tous vos logiciels

Expédition sur toute la France. Livraison sous 3 jours.

DREAM'S

20 F

Dossiers **numéro**

Amiga et Internet 20
Amiga et multimédia : les frères ennemis ? 33
Amiga Expo 25
Dossier spécial CD-32 1
Escom rachète l'Amiga 19
Etes-vous un pro de l'Amiga 31
Hebdogiciel, la légende 6
Internet, le guide de la connexion 32
Jay miner, père de l'Amiga 10
L'Amiga à la télé 13
L'avenir ludique de l'Amiga 22
L'histoire de Commodore 8
La Doomania sur Amiga 17
Le cinéma et les jeux vidéo 11
Le guide du programmeur 27
Le piratage 7
La télé interactive 5
Les 10 galères de l'Amiga 30
Les 10 hommes d'Escom 20
Les collections de DP (1) 11
Les collections de DP (2) 12
Les collections de DP (2) 14
Les coulisses d'un jeu 12
Les extensions du Pc au service de l'Amiga ! 28
Les gadgets du Workbench 23
Les genlocks à l'essai 14
Les graphismes et l'Amiga 14
Les groupes de démo (1) 17
Les groupes de démo (2) 18
Les groupes de démo (3) 19
Les hidden parts démos 12
Les imprimantes (1) 3
Les imprimantes (2) 4
Les jeux d'aventure 16
Les jeux d'épouvante 3
Les jeux de rôle 2
Les lecteurs CD-Rom 24
Les mangas et l'Amiga 10
Les numériseurs 2
Les simulateurs de vol 8
Les virus et l'Amiga 4
Le World of Amiga Show à Londres,le Walker, Viscorp... 29
Peur des jeux vidéo ? 15
Sex'n'Amiga 5
SOS dépannage 34
Spécial émulateurs 21
Vive l'informatique libre ! 26
VPC, mode d'emploi 18

Labo hard

A1200 PowerDesktop 34
Action replay A1200 24
Amiga Magic pack 23
AmigaOS 3.1 16
Artpad 2 31
Blizzard 1260T 27
Carte acc. A1230 Turbo 2 5
Carte acc. ATurbo1228 15
Carte acc. MTec 68020 10
Carte acc. MTec T1230 16
Carte audio Aura 16
Carte graph. Spectrum EGS 3
Carte Macintosh Emplant 9
Carte Picasso II+ 33
CD-32 vs MegaCD 1
CD-Rom portable de l'Amiga
Media Vision 24
CD-Write 22
Cybestorm 68060 Mkll 33
DCTV 2
Deluxe midi 4 11
DeltaTower 29
Digiview 2
Diskexpander 4
Draco, clone Amiga 19
Eagle A4000T 33
Fax on 21
Genlock 290 14
Genlock 292 14
Genlock G-Lock 14
Genlock Gold ASF 14
Genlock Gst 40A YC 14
Genlock Gst 40AF 14
Genlock Gst gold pro 14
Genlock Neptun 14
Genlock Pal 14
Genlock Starlock 5
Genlock YC 14
Imprimante Canon BJ10SX 3
Imprimante Canon BJ200 3
Imprimante Canon BJ4000 15
Imprimante Canon BJ600 3
Imprimante Citizen 240 3
Imprimante Citizen ABC24 6
Imprimante Citizen SJ144 3
Imprimante Eps. stylus 300 3
Imprimante HP Des. 310 4
Imprimante HP Des. 1200C 4
Imprimante HP Laserjet 4
Imprimante Star LC100C 3
Infonexus 2 23
Interface Ide mux et clavier PC 33
Interface Squirrel 17
Kit tower 1200 20
Lecteur 7 CD Nakamichi 20
Lecteur Amiquest 2
Lecteur Overdrive 2
Lecteur Overdrive CD 10
Lecteur PowerCD 18
Os devkit 23
PAR 7
Piccolo SD 64 24
Plugmaster 9
ProGrab 24 RT 24
Randyrom 25
SPort 10
SX1 11
SX-32 28
Tower 28
Video backup system 3
Video director 8
Vidi 12 2
Vidi 24 7
VLab 4.0 2
Zip 100 22

Labo soft

@-Net 28
ABE 7
Adorage 32
AD Pro 2.5 6
Aladdin 4D v.4.1 22
AmiFileSafe 29
Art & frontières 26
Asim CDFS 21
Astrologie 19
Azur 19
Blitz basic 2 5
Blitz basic 2.1 26
Brilliance 1
Brilliance 2 12
Caligari 24 8
Cando 2.5 10
ClariSSA 33
Craft pour Amos 10
Décollages 15
Deluxe music set 1
Deluxe paint 5 18
Demomaniac 16
Devpac Amiga 3.5 24
Diavolo 2
Dice 11
Digita organiser 20
Directory opus 8
Directory Opus 5 25
Dirwork 2.1 12
DiskSalv 4 29
DSS 3 12
Easycalc Plus 17
Encyclopédie Exec 30
Epson LQ et Stylus 27
ImageFX 2.1a 31
Football Statistician Pro. 29
GestaCompte 25
GoldEd Pro 17
GPFax 2.3 13
Hanna Barbera work 10
Hyper cache 2 17
iBrowse V 1.0 35
Imagine 3 9
Imagine 5.0 34
ImageVision 26
Infonexus 16
InterOffice 2.0 35
Kit internet d'Amiga city 31
Lightwave 11
MainActor broadcast 1.0 25
MaxiDOS 2.5 35
Mediapoint 5
MultiMedia experience 27
Numérologie 19
Octamed 5 9
Octamed 6 21
OctaMED Soundstudio V1 34
On the ball 6
OS Devkit vs IntOS 27
Pagestream 3.0b 13
Panorama 13
Personal paint 3
Personal suite 26
Photogenics 1.0 15
Photogenics 1.2 20
Photogenics 2 32
Praxitel 14
Quarterback 6
Scala MM300 4
Scala MM400 18
Scenery animator 7
Sherlock 1.1 18
Studio Pro 17
The world atlas 30
TurboCalc 3.5 28
Turbo print 32
TVPaint 3.5 22
Tv text pro 12
Videostage pro 11
Vidi 24 rt pro (H-R) 31
Wordworth 5 30
Work & système 3 13

En pratique

AmigaDOS 33
AmigaGuide ? 25
AmiTCP, première 31
AmiTCP, deuxième 32

BOOTIK

AmiTCP, dernière 33
Cartes voeux sur PPaint 13
Cinemorph facile 4
Compresseurs 26
Configurer son imprimante 10
Créer une disquette auto-boot 27
Créer ses textures 3D 15
Datatype 34
Découvrir le WB 5
Démarrage de l'Amiga 22
Demomaniac facile 16
Devenez un pro de Scala ! 27
Imagine 3.0 30
Installer un périphérique SCSI 23
Installer vos programmes sur disk dur 21
Gérer un disque dur 14
La 3D sur Painter 3D (1) 11
La 3D sur Painter 3D (2) 12
La startup-sequence 12
Le titrage vidéo (1) 1
Le titrage vidéo (2) 6
Les commodités du WB 23
Les commodités du WB (2) 24
Les icônes 30
Les icônes du WB 14
Les modems 3
Les Mountlists 29
Les outils pour le faire 32
Les préférences du WB 11
Les répertoires spéciaux du Workbench 28
Les secrets du WB 17
Les trackers (1) 2
Les trackers (2) 9
Localiser le WB 6
Ma préférence à moi... 31
Miami 35
Mui 34
PPaint facile 7
Quickwrite facile 5
Scrolling Amos (1) 5
Scrolling Amos (2) 7
Scrolling Amos (3) 8
ToolManager 28
XPK 29

Animation 2D

Conclusion sur l'animation 2D 32
Des requesters de prestige 28
L'animation des félins 23
L'animation des quadrupèdes 22
Les bases de l'animation 31
Les brosses animées 29
Les cycles de couleur 30
Les scrollings différentiels 24
Méthode de dessin et d'animation 21
Pickwy et ouisti, deux bons amis 26
Pikwy et Ouisti décidément très bons amis ! 27
Roulez des mécaniques ! 25

Soluces

Alien breed tower assault 18
Beneath a steel sky 21
Bloodnet 17
Darkseed 20
Dungeon master II (1/2) 27
Dungeon master II (2/2) 28
Dragonstone 16
Dreamweb 16
Fury of the furries 14
Heimdall 2 10
Labyrinth of time 7
Legacy of soracil (1) 11
Legacy of soracil (2) 12
Litil divil (1) 14
Litil divil (2) 15
Simon the sorcerer 24
Speris legacy 1/2 35
Universe 13

Disquette

Musique

DSS 1* 1
DSS 3* 17
EdPlayer 9
Octamed Pro 5 (2.0+)* 19
Real time sound pro lite* 14

Bureautique

Abank demo 9
Amiga diary 15
Bbase 3 13
BlitzBank 2.1 30
Quickwrite* 4

Graphismes

Cinemorph lite* 3
Clouds 8
Cfxlab 1.2 (3.0+) 14
MandelTour * 29
Painter 3d* 11
Personal font maker demo 8
Personal paint lite* 6
Photogenics demo 15
Pict saver 15
Stereoscopic Pro 20

Système

ABackup 5
ABCDir (2.0+) 10
AkjfIF43x 35
AltNTab 34
AmiCDFS 2.20 31
AppAssign 3.1 33
Canon studio (2.0+) 7
Desktop magic (2.0+) 12
Imploder 4 10
Superduper 3 (2.0+) 10
Sysinfo 13
Turbo print 4.1 light 28
Vclock 14
VirusChecker 6.30 4
VirusChecker 6.41 13
Virus Checker 8.03 25
WBStartupPlus 27

Télématique

Praxitel 1.2 demo 2

Programmation

Amos turbo 2
PhxAss 4.34 35
RexxReqTools 27

Utilitaires divers

BiorythmesZ 6
Blitzbank complément 2.1 31
CenterTitles 30
Cocktail 5
Cocktails 26
DreamEX 26
FindItGui 32
FX 32
Pip 2.9 33
Showfonts 26

Jeux

4Wins 34
Argus 27
Boris Ball 30
Boston bomb club* 24
Breathless 25
Breathless 1.1 30
Chunky maze 1.01 (3.0+) 10
Clue 15
Continuo 2
Croak 8
Dotz 7
Dr Mario 10
Dragon_AMOS 35
Dragon tiles 12
EMsWorld 28
Galaga deluxe 9
Hemroïds 7
Heros 13
Jeux de dés 7
Klondike 4
Marbles 28
Monaco 8
Mouth-man 2
Nibble 6
Plebs 33
Poing 2
Poweroids 32
Proker 8
QBic 10
Starbuster 14
Sys 2
Tetris Pro 1
Tetriz 9
Toxic 2
Transplant 12
TwinzPro 31
Vroom multiplayer* 22
Welltrix 17
Wipe out 13

Démos jouables

Alien Breed 3D 2 - the killing grounds 34
Brutal 18
Cannon fodder 2 16
Flight of the Amazon queen 21
Obsession 20
Skidmarks 5
Super skidmarks 15
Theme park 10
XMas Lemings 93 3
XMas Lemings 94 (3.0+) 14
ZeeWolf 2 26

** Versions commerciales complètes !*

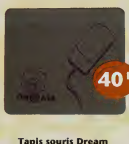
Le Cd-Rom Pc team avec répertoire Amiga 15 F

Répertoires — **numéro**

Emulateurs, drivers et utilitaires disque 10
Emulateurs, bureautique 11
Emulateurs, icônes, WB 12
Emulateurs, utilitaires Cd-Rom 13
Imagine 3.0 en version complète ! 14
Emulateurs, démos 15
Démos, souris, Worms, X-files 16
Archivage, Quicktime, WB 17
Utils 3D, programmation, émulateurs 18
Mui, utils internet 19

Le Pc sans se planter

Tout pour comprendre et acheter un ordinateur multimédia : l'unité centrale, le stockage magnétique, l'affichage, le multimédia, les communications, les imprimantes, les souris, les joysticks ... Avec CD-Rom.



Tapis souris Dream

Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

Bible du jeu

La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un méga dossier sur les jeux de toot. Incontournable.

T-shirt Dream

Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt taille unique XL 100% coton à l'effigie du magazine.

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et peuvent être modifiées ou annulées sans préavis.

B O N D E C O M M A N D E

DREAM n°36

Coupon à renvoyer à Dream/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement uniquement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....

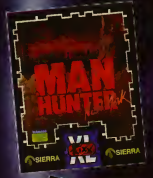
Articles choisis	Prix
Port + 16 francs (France) Port + 32 francs (C.E.E.) Autres pays nous contacter au (33-1) 48 87 60 11	
Total	

LES CLASSIQUES DE L'AMIGA SONT A NOUVEAU DISPONIBLES !

SPECIAL COLLECTOR !
ATTENTION STOCKS TRES LIMITES !

INCROYABLE !

39 FRANCS LE LOGICIEL !



Bill tomato's game
Un jeu d'action/réflexion épatant par Psygnosis.

CD-32 demo disk
Une demi-douzaine de démos (dont un flipper) sur ce CD serti pour la CD-32 !
Pour CD-32 et Amiga + lecteur de CD.

Chaos strikes back
Un scénario original pour Dungeon master 1.
Pour tous les Amiga avec Dungeon master 1.

Compil les mercenaires
Quatre jeux : Savage, Vivre et laisser mourir, After the war, Permis de tuer.

Cybercon 3
Shoot'em up dans un monde en 3D surfaces pleines.

Empire soccer
Un jeu de foot très cartoon par Empire.

European championship 92
Revivez la coupe d'Europe 1992. Un superbe jeu de foot.

Football glory
Un clone de Sensible soccer absolument épatant.
Pour Amiga 1200/4000. Pour tous les Amiga. Manuel en français.

First samourai
Une combinaison idéale d'aventure et de plates-formes.
pour ce classique de l'histoire de l'Amiga.

Hoyle book of games 1
Six jeux de cartes (Klondike, Gin rummy, Crazy heights...)

Hoyle book of games 2
28 jeux de réussite à base de cartes.

Hoyle book of games 3
Un jeu de dame, un backgammon, un jeu de domino et un jeu de Yatzhee
et bien d'autres !

Indiana jones action
Un jeu d'action-aventure en 3D isométrique par Lucas arts mettant en scène
le célèbre aventurier.

King's quest 1
Le premier volet de ce légendaire jeu d'aventure par Sierra.

Manhunter
Un jeu d'aventure de Sierra vous mettant dans la peau d'un détective
à la solde des aliens.

Midwinter 2
Continuez les aventures du peuple de Midwinter en effectuant des missions
secrètes.

Pinball mania
Digne successeur de Pinball fantasies, Pinball mania apporte à votre Amiga 4 nouvelles tables sur les thèmes de la prison, du foot, du casino et des araignées !
Pour Amiga 1200/4000. Manuel en français.

Quest for glory 1
Un superbe jeu de rôle/aventure dans un environnement médiéval par Sierra.

Space quest 1
Les aventures d'un voyageur intergalactique par Sierra.

Space quest 2
La suite des aventures de Roger Wilco dans l'espace.

The adventure of Robin hood
Un jeu d'aventure unique en 3D isométrique.

The colonel's bequest
Les aventures du détective Laura Bow dans un manoir hanté... Par Sierra.

Xybots
Adaptation d'une borne d'arcade de Tengen. Shoot'em up pouvant se jouer à 2.

Pour commander, merci de compléter ou de recopier le bon de commande au dos de cette page.
Livraison sous huitaine. Attention, logiciels disponibles dans la limite des stocks. Offre modifiable sans préavis.
Pour tous les Amiga. Manuel en français.

Abonnement

Recevez Dream dans votre boîte aux lettres avant sa sortie en kiosque !

Vos petites annonces gratuites et prioritaires !

Réalisez 40% d'économie !

Formule 1

Disk

- **11 numéros**
- **11 disquettes Dream**

299 francs
au lieu
de 495 francs
soit 40% d'économie

Formule 2

Disk et CD

- **11 numéros**
- **11 disquettes Dream**
- **11 CD-Rom**
  Pc-Team avec répertoire Amiga

459 francs
au lieu
de 770 francs
soit 40% d'économie

DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

36

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

Je choisis ❑ la formule 1 à 299 francs ❑ la formule 2 à 459 francs.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

..... code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement par ❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat à l'ordre de Posse Press.

Offre à renvoyer avant le 31 janvier 1997 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris

Date : .....
Signature :

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

EN EST L'AMIGA ?

Salut Dreamette,
Quelles différences entre une carte accélératrice Blizzard et M-Tec ? Laquelle me conseilles-tu ? En ce moment, je suis hyper heureux, rien qu'à regarder les jeux qui vont sortir sur nos bécanes de rêve, mais que fait Viscorp ? Je voudrais vraiment voir sur le prochain Dream *"L'Amiga enfin sauvé"*...
Jiji, Albert

Salut Jiji,
La plus grosse différence concerne la disponibilité des barrettes de mémoire. Les cartes M-Tec (ex-Gvp) utilisent un format propre, que l'on ne trouve pas facilement et qui est plus cher que le format Simm 72 standard des cartes de Phase 5. En ce qui concerne les performances, les deux cartes se valent à peu près.
Quant à Viscorp, tu sais déjà, après avoir lu les Actus de ce numéro, où ils en sont...

MON LECTEUR EST MORT

Chère Dreamette,
Depuis quelques temps, mon lecteur interne ne fonctionne plus. Il fait une sorte de cliquetis métallique et refuse de lire, d'écrire ou de formater. Est-ce réparable ? Puis-je installer un lecteur HD en interne et ce lecteur me permettra-t-il de lire et d'écrire à la fois en HD et en DD ?
Germain, Charleville

Cher Germain,
Ta description n'étant que très succincte, je ne puis être catégorique, mais a priori, te voilà contraint de changer de lecteur de disquettes. Tu peux effectivement installer un lecteur HD en interne, mais attention, seul le Workbench 3.0 ou supérieur le prend en compte. Si tu possèdes un A1200, aucun problème, donc. Sur un A500 ou A600, en revanche, le bénéfice de la haute-densité sera nul.

D'ÉBU, D'ÉBU, D'ÉBU...

Cher Dream,
Lecteur depuis le premier numéro, je ne pense pas que critiquer le Pc à tout prix soit une politique logique. Autre chose, l'Amiga est une très bonne machine qui souffre de petits "rigolos" qui se prétendent spécialistes de l'Amiga... Par exemple, j'ai envoyé mon *600* Tower chez l'un d'entre eux, et malgré une facture de 700 francs, la panne était toujours là... Parlons de l'avenir, que peut-on attendre de Viscorp : un NC, un nouveau *1200* ? L'Amiga semble être aujourd'hui la seule machine qui résiste aux normes (ISA, PCI, VESA, SVGA...), pourquoi continuez-vous à défendre une machine qui est hors normes et non ouverte à l'avenir ? Le seul Amiga évolutif, c'est le *2000*... Moi, ce que je veux, c'est l'équivalent du *2000*, mais aux normes d'aujourd'hui (ou de demain) et évolutif... Les revendeurs Amiga manquent vraiment de sérieux, bien que leur ayant acheté une Canon *BJ 200 ex*, ils ne m'ont pas donné de drivers Amiga... Où puis-je en trouver ?
Pierre, Saint Genix

Cher Pierre,
La politique de Dream n'a jamais été de critiquer le Pc à tout prix. Au contraire, nous sommes les premiers à reconnaître ses qualités. Nous pensons simplement que l'Amiga possède lui aussi ses propres qualités, et qu'elles sont largement au moins aussi importantes que celles du Pc.
Quant au manque de sérieux des revendeurs, il n'est pas propre à l'Amiga. Dans le monde Pc aussi, il y a aussi quelques requins... La seule différence, c'est qu'il est plus facile de changer de revendeur Pc que de revendeur Amiga...
Pour en finir, il semblerait que Viscorp soit hors-course. A moins d'un retour de situation inattendu, nous nous retrouvons encore dans une situation d'attente. Espérons simplement que cette fois-ci, ce sera moins long.

CA VA COGNER

Cher Dream,
Alors là, ça va c... ! Je suis fidèle à l'Amiga depuis trois ans, et à Dream depuis le premier numéro, mais j'en ai assez de jouer à saute-mouton avec ces deux questions : *"dois-je vendre mon Amiga ?"* ou *"dois-je attendre ?"*... C'est presque la honte maintenant quand je vais dans un magasin demander s'ils ont des logiciels Amiga... Alors que dois-je faire ? Parti comme ça l'est, je sens qu'on verra bientôt en couverture de Dream : *"Adieu l'Amiga"* et un petit mot de la rédaction : *"Rendez-vous le mois prochain dans Pc team"*. Dites à monsieur R. C. et à toute la rédaction que quoi qu'il arrive, nous serons toujours là à vos côtés.
Fred, Scionzier.

Cher Fred,
Ta lettre tombe plutôt bien : notre dossier de ce mois devrait, je l'espère, répondre à tes si angoissantes questions. D'autre part, tu peux tout de même te rassurer, tu ne verras jamais ce genre de titre sur notre couverture. Dream n'abandonnera pas l'Amiga, en tout cas pas pour aller tâter du Pc...

MON AMIGA ÉVOLUE

Cher Dream,
J'ai un *500* carte mère révision 6A, un Agnus 1Mo, une extension de 512 Ko, une Rom 2.04, un contrôleur At 500 avec DD 850 Mo et 2 Mo de Ram et une carte accélératrice M-Tek 68020i avec copro 68882 et 4 Mo de Ram. Testé avec *SysInfo*, mon *500* est 1,92 fois plus rapide qu'un 1200 ! J'ai donc 7 Mo de Ram et je me retrouve obligé de jongler avec la config pour faire fonctionner mes programmes... Y-a-t'il une solution ? Est-ce qu'une *Action replay 1200* fonctionnerait sur ma machine ? Une carte chipset Aga sortira-t-elle pour 500 ?
Guy, Lagnieu

Cher Guy,
Tout d'abord bravo, ta configuration est presque exemplaire (le Workbench 3.1 en serait juste le complément idéal). En revanche, je ne vois pas très bien pourquoi tu es obligé de "jongler avec la config", comme tu dis, pour faire fonctionner tes programmes. Parles-tu de jeux ? Si c'est le cas, je suis désolée, mais il n'y a rien à y faire. S'il s'agit d'utilitaires, essaies de dégoter des versions plus récentes.
Hélas, trois fois hélas, l'Action replay 1200 n'est pas prévue pour l'Amiga 500, comme son nom l'indique, d'ailleurs. Et aucune carte Aga ne sortira jamais.

LE CHAUD ET LE FROID

Cher Dream,
Depuis que j'ai acheté la carte *Blizzard IV*, je ne peux plus charger certains jeux comme *Theme park, Pinball fantasy, Mortal kombat, Canon fodder*... Lorsque l'Amiga commence à lire la disquette, la lampe verte se met à clignoter, puis plus rien...
Christophe, Frouard

Cher Christophe,
Malheureusement, ces jeux sont mal programmés et ne sont pas compatibles avec un processeur plus avancé comme le tien. La seule solution à ce problème consiste à désactiver ta carte accélératrice avant de lancer ces jeux. Consulte le mode d'emploi pour en savoir plus sur la procédure à suivre (il n'y a pas besoin d'enlever la carte de ton Amiga).

IDÉE DE PROGRAMMES

Chère Dreamette,
Existe-t-il une liste des logiciels *CD-32* qui fonctionnent avec un *1200* ? Est-il possible d'augmenter ma Ram graphique (2 Mo sur *1200*) ? A quand un Atlas pour Amiga (en CD) et en français, ou une encyclopédie ainsi que des supers jeux ?
Guy, Savigny

Cher Guy,
Je ne connais pas de telle liste. Peut-être qu'un lecteur mieux informé, ou bien ayant lui-même réalisé cette liste, pourrait en faire profiter les autres ? Tu devras te contenter des 2 Mo de mémoire graphique de ton 1200. En revanche, tu peux augmenter ta mémoire rapide ("l'autre mémoire" du Workbench) jusqu'à 8 Mo. Un Atlas et une Encyclopédie existent déjà sur CD, mais malheureusement en anglais. Aux dernières nouvelles, Epic marketing envisagerait de traduire son Interactive encyclopedia en français, donc, just wait and see.

DU PC À L'AMIGA

Salut Dreamette,
J'ai l'impression que ma démarche est à l'inverse de la plupart de vos lecteurs. En effet, Pciste et fier de l'être, j'ai acheté un 600 pour découvrir cette célèbre machine qu'est l'Amiga. Mais, habitué aux disques durs, je voudrais intégrer un DD sur mon *600*. Vu les prix, j'aimerais savoir si mon vieux DD Ide de 50 Mo est adaptable... Est-il possible de connecter un DD par le biais du connecteur "Disk drive" ou le port parallèle ? A-t-on besoin d'un contrôleur spécifique ? Comment utiliser des disquettes formatées Pc sur Amiga, pour utiliser les programmes du CD de Pc team ? Existe-t-il des moyens de faire communiquer un 600 et un Pc ? Le mode Aga n'est-il disponible qu'à partir du *1200* ? Où trouver des langages de programmation Amiga et un compilateur C ?
Emmanuel, Ahuillé

Salut Emmanuel,
Effectivement, cette démarche est peu habituelle... Mais il faut bien reconnaître qu'en prenant un A600, tu n'as sans doute pas fait le meilleur choix. Un A1200 aurait sans doute été plus approprié, d'autant plus que les modes Aga ne sont effectivement disponibles qu'avec cette machine.
Pour répondre à ta question, oui, il est possible d'utiliser un disque dur Ide sur le 600, qui dispose d'un contrôleur intégré à sa carte-mère (il faut ouvrir le capot de la machine pour s'en rendre compte). Seul problème, il n'y a de la place que pour un disque 2,5 pouces, alors que le tien doit certainement être un 3,5 pouces. La solution consiste donc à laisser dépasser la nappe du disque dur à l'extérieur de l'A600, ce qui n'est pas très esthétique, certes, mais ça marche. Pour l'alimentation, il existe des cordons spéciaux qui se branchent sur le connecteur "disk drive".
Quant à faire communiquer un Amiga et un Pc, il existe plusieurs moyens. Commençons par le plus facile : les disquettes. L'Amiga est capable d'exploiter des disquettes Ms-DOS 720 Ko grâce au logiciel CrossDOS, fourni avec le Workbench depuis sa version 2.1. Si ton A600 est encore en

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market.
Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME...
Cette rubrique est pour vous.
390 F. H.T. le pavé en couleur !
Renseignements : Valérie Ambrosio au 01.48.87.60.11

DREAM GAMES
9 rue Duwez - 7500 Tournai
BELGIQUE
Tél/Fax : 069 226546 (Belgique)
0032 69226546 (France)
Vente en magasin et par correspondance
Capital Punishment AGA HD...249 FF / 1499 FB
? Chaos Engine 2.....235 FF / 1399 FB
? Colonization.....149 FF / 899 FB
? Enigma AGA.....185 FF / 1099 FB
? Fields of Glory.....149 FF / 899 FB
Legends AGA EF.....119 FF / 699 FB
? Primal Rage.....235 FF / 1399 FB
? Sensible World of Soccer 96/97...199 FF / 1199 FB
Super Tennis Champs.....99 FF / 599 FB
? UFO.....149 FF / 899 FB
Universe VF.....99 FF / 599 FB
XP8.....219 FF / 1299 FB
De nombreux autres titres sont disponibles
Demandez notre catalogue gratuit !

ACM PRODUCTIONS
Blizzard 1230IV : 1290
Blizzard 1260 : 4390
CyberStorm 060 : 5390
Blizzard 2060 : 4990
Tour Infinitiv : 1990
Genlock Neptun : 4990
A630/40/8 : 1990
SIMM GVP 4 Mo : 790
SIMM 16 Mo EDO : 699
Scanner, CD-ROM, Eagle Tower, encre, Produits vidéo, ...
8, rue des Vergers
57890 PORCELETTE
Tél. : 03.87.93.53.61

Entreprise ou particulier !
achetez vos micros neuf occas Pc - Atari - Amiga - Mac...
jusqu'à -70 %
Pentiums à prix imbattables !
3615 France Micro
Rubrique spéciale Amiga sur le premier réseau d'annonces 3615 France Micro ou enregistez vos annonces au 01 43 32 36 36.

2.04 ou 2.05, il faudra donc penser à le mettre à jour. Deuxième solution, un bête câble null-modem entre les deux machines suffit pour, par exemple, échanger des fichiers. Un logiciel de terminal sur l'Amiga (Term est le plus connu) et un autre sur le Pc se chargeant des transferts. Dernière possibilité, un mini-réseau passant soit par un câble série, soit par un câble parallèle. Il existe plusieurs solutions dans le domaine public.
Encore ce qui concerne la programmation, tu seras sans doute content d'apprendre qu'un Assembleur était présent dans le répertoire Z_Amiga du CD de Pc team n°19, et qu'un compilateur C ainsi qu'une version de démonstration du Blitz basic se trouvent sur The CD n°20. Ceci dit, programmer en C sur un A600 relève plus du masochisme que du plaisir, et tu préféreras sans doute te cansacrer à un autre langage (l'Assembleur, justement, ou bien le Basic ou ARexx).

QUEL TRAITEMENT DE TEXTE ?

Bonjour,
Pouvez-vous me conseiller un utilitaire de traitement de texte pour mon Amiga ?
Ludovic, Amiens

Bonjour,
Avec aussi peu de renseignements, il me sera bien difficile d'être très précise. Si ton Amiga est un 500, au bien si tu ne possèdes pas de disque dur ni d'extension de mémoire (moins de 2 Mo en tout), il te faudra rechercher sur le marché de l'occasion (dans les petites annonces de Dream) Kindwords, Excellence!, ou encare Prowrite. Ces logiciels, excellents en leur temps, ont en effet été arrêtés par leur éditeur respectif.
Si ton Amiga est un 1200, et si tu disposes d'au moins un lecteur de disquette externe, tu peux te risquer à essayer Wordworth (dont la version 6 va bientôt sortir) au Final writer 5. Dans les deux cas, cependant, un disque dur et une extension de mémoire te paraîtront rapidement indispensables.

DISQUE DUR PLANTÉ

Chère Dreamette,
Je possède un *A1200* et je viens d'y ajouter un disque dur. J'ai donc repris la revue n°23 qui explique l'installation d'un périphérique SCSI, et j'ai exécuté les instructions à la lettre, mais un problème est apparu lors du formatage... Mon DD a un problème sur un cylindre et il m'est impossible de continuer le formatage : "initialization failed, error during format". Pourtant, après vérification avec "Verify data on drive" aucune erreur n'est annoncée. Que faire ?
Tony, Nouzonville

Cher Tony,
Ce problème est assez fréquent et il dénote effectivement une faiblesse de ton disque dur. Tu peux y remédier en notant soigneusement le numéro du bloc sur lequel l'erreur apparaît, puis, en avec HDToolbox, marquer le bloc correspondant comme étant défectueux. Utilise pour ce faire l'option "Mark bad blocks" du menu principal d'HDToolbox. Tu pourras alors utiliser le Workbench pour formater tes différentes partitions.

DOUX RÊVEUR

Objet : demande de manuel de Painter 3D
Récent acquisiteur du logiciel de dessin virtuel *Painter 3D* que j'ai obtenu dans le numéro 11 de Dream, j'aimerais savoir s'il vous serait possible de me faire parvenir une notice de ce superbe logiciel qui me semble, malgré une très bonne explication dans la revue citée ci-dessus, assez difficile à gérer, notamment en ce qui concerne le dessin d'ensemble. Si cela est possible, envoyez-moi un courrier me donnant la valeur de ce mode d'emploi, je vous retournerai aussitôt un chèque de la valeur demandée, ainsi que le total des frais de port.
David, Crécy-en-Ponthieu

Objet : réponse à la question de David
Le mot acquisiteur n'existant pas, je pense que vous avez voulu dire "acquéreur". Si c'est le cas, envoyez-nous un courrier pour le confirmer, nous corrigerons aussitôt votre lettre.
Sérieusement, il n'est pas possible de vous fournir un manuel de Painter 3D, la version mise sur la disquette du n°11 n'étant qu'une version de démonstration, prêtée pour l'occasion par l'éditeur de ce logiciel, qui, depuis, a fermé boutique. Il ne vous reste donc plus qu'à avancer à tâtons pour vous familiariser avec ce logiciel, ou bien à essayer d'en trouver une copie d'occasion dans nos petites annonces.

GROSSE CONFIG

Chère Dreamette,
Ayant fait l'acquisition d'une carte *Cyberstorm 060* (avec 50 Mo de Ram) et d'une carte *CyberVision 64* avec 4 Mo pour mon *A4000/40*, j'aurais aimé savoir s'il est normal que les 4 Mo de mémoire chip n'apparaissent pas dans la barre de titre du Workbench ? Aussi, est-il possible d'exploiter la carte sans écran Vga et sans connexion directe de la carte à l'écran ?
A quand un CD Dream ?
Je suis également l'heureux possesseur d'une Canon *BJC 4000*, mais quand je veux imprimer avec *Final copy II* et *Studio II* avec un effet de miroir, mon imprimante déc... complètement. Que faire ?
J'aimerais enfin savoir à combien revient un abonnement à Internet avec une liaison de 24 heures par mois, tous frais compris.
Patrice, Bourgoin-Jallieu

Cher Patrice,
Les 4 Mo de la carte CyberVision ne sont pas de la vraie mémoire chip. Ils appartiennent à la carte, et elle est la seule à les utiliser pour son affichage. Il est donc normal qu'ils n'apparaissent pas dans la barre de titre du Warkbench. Sinon, je ne vois pas très bien que ce tu veux dire par "exploiter la carte sans écran Vga". En fait, une carte graphique sert justement à améliorer la qualité de l'affichage, et il faut obligatoirement en passer par un moniteur Vga, sinon, tu restes limité à l'utilisation des modes PAL et NTSC, et ta carte ne te sert à rien.
Réaliser un CD Dream est une

Chere Dreamette...

Vous avez un problème insurmontable ? Vous pensez que la Dreamette est la seule à pouvoir vous aider ? ALors n'hésitez pas, prenez votre courage à deux mains et un stylo dans l'autre, et écrivez-nous une lettre gentillette en décrivant précisément votre problème, sans oublier de mentionner votre configuration exacte : madèle d'Amiga, version du Kickstart et du Workbench, quantité de mémoire, disque dur, CD-Rom... Bref, tout ce qui peut nous être utile pour vous dépanner. Vous pouvez également en profiter pour donner votre avis sur le magazine, nous faire des suggestions pour l'améliorer, etc. Envoyez le tout à : Dream/La Dreamette, 21, rue N.D. de Nazareth, 75003 Paris. Attention, ne joignez surtout pas d'enveloppe timbrée et auto-adressée, nous ne pouvons pas vus répondre personnellement !

idée que nous avons déjà abordé à la rédaction. Rien n'est encore décidé, mais pourquoi pas ?
Concernant ton problème d'impression, j'avoue que je n'en connais pas la cause. Peut-être est-ce un problème de driver ? Si un autre lecteur a la solution, qu'il nous contacte.
Enfin, un abonnement chez un fournisseur d'Internet coûte généralement moins de 100 francs par mois, auxquels il faut encore ajouter le prix des communications téléphoniques (de chez toi à l'ordinateur de ton fournisseur). Certains fournisseurs disposent de points d'accès en province, et la communication est alors locale. D'autres proposent un numéro d'appel unique pour la France entière, au prix d'une communication semi-locale.

CURIEUX

Monsieur,
J'aimerais prendre connaissance de votre entreprise. Je suis un particulier et je possède un *Amiga 500 plus*. Si vous possédez des documentations sur ce dernier, je vous saurais gré de bien vouloir me les faire connaître. J'aime beaucoup les utilitaires, compilations, réparations ainsi que la technique.
Gérard, Wasquehal

Gérard,
Je crais qu'une chose n'est pas bien claire dans votre esprit : Dream n'est rien de plus qu'un magazine. Nous ne vendons aucun matériel ni aucun logiciel (à l'exception des quelques offres promotionnelles de la Dream's Bootik). Par conséquent, nous ne disposons d'aucune documentation particulière sur les Amiga qui serait accessible à nos lecteurs. En fait, Dream lui-même est la meilleure documentation que nous ayons à vous proposer !

Petites annonces

Ventes

Vends appareil photo reflex Minolta Maxxum 5000 i + objectif Sygma 35/135 MM. Etat neuf : 2500 F. Tél de 10h à 19h : 01 48 87 53 15.

Vds Imp laser 600 PPP Oki 1400 F - CD-Rom Toshiba 6,7X SCSI 700 F - Diamond Stealth S3 968 PNP 4 Mo de VRAM 1500 F, le tout sous garantie - Windows 3.11 + DOS 6.22 VF 200 F - Ulead Photoimpact VF 300 F, jeux Pc, tél Jacques : 01 39 57 66 83 après 18h.

Vds imprimante Canon BJ200EX : 900 F + BAR. 4 Mo : 150 F. Tél : 01 46 48 61 68 (répondeur).

Vds disque dur 420 Mo plein : Opus + Shape + Lightwave enregistrés prix : 900 F tél : 04 66 65 28 76. HR.

Vds Pc Olivetti Envision Mod 96 P75 Ram 8 Mo DD 420 Mo CD-Rom 4x W95, carte Trident, ss garantie, nbrx logiciels orgx : 7000 F. Tél : 42 23 78 58.

Vds carte vidéo TVGA Trident 8900C 1 Mo prix : 400 F + port. Tél : 02 51 85 61 18 h bur demander M. Tuduri.

Vds 1200 TBE HD 80 Mo - lecteur externe, 2 joysticks, très nombreux jeux et utilitaires + éducatifs : 3000 F. Tél au 01 48 30 83 53 dem Gilles.

Vds P100 + CM 512 Ko + DD540 Mo + CD4x + SB16 + vidéo accélératrice Windows + jeux + écran 14 : 6500 F. Tél à Fred au 02 48 25 36 02.

Vds jeux originaux Pc-CD-Rom : Myst (VF), Jagged alliance (VF), Dark forces (VF), Gabriel Knight 2 (VF) : de 60 à 200 F. 02 96 23 96 35.

Vds A500 + 8,5 Mo + Romswitch + Rom 2.0. Excellent état tél : 05 62 17 08 15 après 19 h. Prix : 1200 F.

Vds Amiga 1200, carte 68030 50 Mhz + copro, Ram 6 Mo, CD-Rom SCII 2X, HD 250 Mo (WordWorth5fr, Turbocalc, DPaint 5, etc.). Moniteur multisync 14", 2 HP 80 W, digitaliseur audio DSS. Imprimante Canon BJ200, env. 1000 disq. jeux et utilitaire, prix : 5500 F. Tél : 03 87 91 33 41.

Vds A1200 Tower + CDx2 + écran + Blizzard 8 Mo + DD 850 Mo + jeux + CD prix à débattre. Appeler Alain au 03 23 96 35 84 après 18h.

Vds A120 3.1 (ROM + logiciel dans gde tour, moniteur M1538S (neuf), carte M-Tek 68030/42 Mhz/ 6 Mo RAM, disque dur 40 Mo, lecteur CD-Rom, 3 lecteurs disks (dont 1 HD), Prograb (captures d'images), très nb jeux et utils, le tout en TBE valeur 16 000 F vendu 8000 F. Renseignements : 03 21 36 49 86 après 19h.

Vds A2000 + TV + 2 lecteurs + disks + revues + joysticks. Prix : 1500 F à déb. Demander Frédéric (94). Tél : 01 45 1 90 22.

Vds Amiga 1200 DD 1 Go carte Blizzard 1230 IV + copro + 16 Mo + revues + logiciels avec doc + imprimante Canon BJ 30. Prix : 7000 F. Tél : 03 88 33 45 13.

Vds A1200 d'origine TBE 1600 F + cherche contacts sérieux sur A500/A600/A1200. Tél : 02 35 37 14 16.

Vds ext 5 Mo A500, bar 1 Mo 30 broches, HD IBM 80 Mo 500 F, 100 F et 250 F. Port à rajouter. Tél : après 18h 04 75 21 47 66.

Vds tout type de câbles pour Amiga demander Grégory après 19h30 au 03 20 86 57 31.

Vds A1200 6 Mo, 2 joys, 60 Mo disk dur, imprimante, lecteur ext, écran, originaux : 3500 F après 19h. Alexis au 04 50 45 75 46.

Vds Amiga 600 + jeux + man + souris : 1000 F à nég. Lyon et région. Tél : 04 74 59 05 02 + cherche PSX ou Saturne : 1000 F.

Vds pour A1200 disk dur Overdrive/PCMCIA 70 Mo plein 400 F + carte extension 4Mo 350 F. Tél : 05 75 42 50 93 soir.

Vds jeu BloodNet ver 500+/600 : 250 F ou échange V. 500+/600 + 50 F contre V. 1200. Téléphone : 01 48 81 22 59.

Vds A1200 - 4 Mo - DD : 1 Go + Amiquest 250 Mo + conner 80 Mo + moniteur 1083S + lecteur CD + Rom Epson + souris Logitech + nbx CD et disk7 ori. : 4000 F à débattre. Tél : 01 34 78 51 10.

Vds a1200 + Overdrive 200 Mo + CD 2x + écran + souris Wizzard + 2 joystick 3000 F. Tél : 01 39 57 80 77 (78).

Vds A600 + A1200 DD 80 Mo + Blizz 68030 50 Mhz + copro 68882 + SCSI + port + SIMM 8 Mo + DD SCSI 210 Mo + CDx4 + Enc2x120 W + imprim + 500 disks, jeux, revues prix : 8500 F. Tél 05 61 47 85 90 (31) (20 h).

Vds A1200 Rom 3.1 DD 120 Mo 6 Mo/28 Mhz complet + écran 2600 F. 69360 Ternay. Pierre au 04 72 24 78 42 après 18h.

Vds A500 Rom 1.3 + disk WB 1.3 + man en français. Ext 512 k + nbrx jeux, utils, DeluxePaint, Fusion Pain, souris + tapis, un joystick, une boîte à diskt. Tél : 01 69 48 41 65. Demandez Jean-Claude. Prix 800 F.

Vds Roi lion, Top gear 2, Skidmarks, Sierra soccer, Alien breed TA : 100 F chaque. Appeler au 04 90 61 60 87 demander Seb, vite !!!

Vds A2000B, 5 Mo, 2 lect DD 128 Mo, écran 1083S, 2 joystick, souris, nbrx disks + livres. Prix : 2500 F. Tél : 01 48 60 33 96 après 18 h.

Vds Amiga 1200 Tower 6 Mo + DD 1 Go + CD-Rom x4 + 1083 s + BJ 10 SX + Vidi 12 RT + logiciels : 7000 F à débattre. Tél : 04 93 31 44 06.

Vds Amiga 1200 + DD 80 Mo + écran couleurs + carte 68882 + 2 Mo + 2 josticks + jeux + utilitaires : 3000 F. Tél : 03 29 77 20 64.

Vds A1200 3 joys, nombreuses diskettes, imp Canon BJ30 2 cart. neuves : 2300 F. Vds 1 Mo A600 : 100 F. Tél : 03 21 42 98 32.

Vds 1200 + manette + souris + jeux. Prix : 1800 F. Tél : 04 66 65 28 76.

Vds matériels Amiga, liste sur demande. Cherche A4000 SCSI, faire offre, Nicolas Le Corvic, 129 rue de Rome, 75017 Paris.

Vds A600 T8E + Moniteur 1083S + utilitaire + manuel + souris (lecteur interne neuf) le tout 1500 F. Tél : 03 84 26 21 51.

Vds scanner couleur à mains Color Burst 400 DPI 18 bits neuf au plus offrant. Proposition au 03 20 46 21 36.

Vds imp Canon BJ10 à jet d'encre N&B : 800 F. DD 120 Mo : 500 F. Barrette SIMM 4 Mo : 100 F. Tél 02 43 82 81 16.

Vds A1200 + 4 Mo carte acc. Blizzard 056 33 Mhz DD 340 Mo + émulateur Pc avec MSDOS + nbrx jeux dans DD : 2700 F ferme + souris + tapis A1200 + nbrx logiciels ori. 2100 F. Dépt 91 tél : 01 69 92 26 24.

Vds Amiga 1200 TBE cordon TV, 3 joysticks : 900 F, écran 1083S : 750 F, lecteur ext. : 250 F , nbrx jeux Claude au 04 76 50 18 13.

Vds clavier A500 + carte mère : 200 F, ext 512 k pour A500 : 100 F, jx or. : 50 F, Dream n°22 à 33 : 100 F, disks vierges : 1 F, CD Pc : 350 F. Demander Xavier au 0386 50 00 21 après 19h.

Vds Amiga 1200 + DD 640 Mo + 2 souris + joysticks + nbrx jeux + boîtes rgt + mags. Prix : 2000 F. Tél : 01 46 13 76 74.

Vds A500 : 600 F 1 Mo : 150 F, moniteur coul : 700 F, nbx démos, jeux, utilitaires, livres, revues, ach : carte accél. 1200 Frédéric : 05 59 63 57 14.

Vds 1200 DD 420 Mo + joystick + souris nbrx disks : 2500 F très bon état au 04 67 65 88 26 Montpellier.

Achats

Achète A320 North American Atlanctic Bridge JU52/DC3 Tower Fra de Red Square tél : 03 84 40 13 26.

Achète à bas prix jeux originaux pour A500 (1 Mo). Tél : 05 59 69 00 34 demander Eric à partir de 19 h.

Achète Amiga 1200 3.1 dépt 03 (1500 F max). Tél. : 04 70 43 67 55.

Achète A1200 + DD + options BE prix raisonnable. Faire offre au 05 65 68 05 74 (dép 12) si possible dép ou proche.

Achète CD-Rom et horloge pour Amiga 1200 Alexis Letournel 43 rue Paul Cézanne 76120 Grand Quevilly, tél/fax : 02 35 69 50 66.

Achète jeux Tip-Off Tvsport baseball, Mortal kombat II tél : 04 70 46 63 4 Thomas Eric.

Contacts

Cherche contacts sur Amiga 1200 (disks et CD-Rom) écrire à Dufour Sandrine, 3 place Charles de Gaulle 48000 Mende.

Cherche contacts sur 1200 : Lorente Nicolas 1 promenade du Vieux pont 48000 Mende.

Cherche contacts Amiga 500/600/1200, Franck Dutouron Badio 82100 Castelferrus.

Emulateur Apple 2 : cherche personne ayant réussi transferts des disquettes de l'Apple au Pc. Tél : 01 47 93 03 47. Merci.

Cherche contact pour échange jeux, utils, et DP d'Amiga 1200 ou plus ancien. Envoyer liste à : François Garcia 30130 Carsam.

Cherche contacts sur A500/1200 et livre de Wings. Tél : 03 84 63 52 26 après 19 h.

Cherche contacts sur 1200 Leleu William 20, rue Principale 56330 Camors. Tél : 02 7 39 18 98.

Cherche contacts 1200/500 de préf. région 51 (Reims), demander Benoît au 03 26 86 17 87.

Nord - A1200 ch. autres Amigaïste pré. équipés CD-Rom. Bernard au 03 23 98 43 21.

Cherche contacts sur Amiga 600 "jeux..." sérieuse. Lydie Rosso 54 rue Albert de Belleroche 84100 Orange tél : 04 90 34 99 29.

Cherche contacts sur Amiga 500/600. Stéphane Ellion 11 rue Maurice Ravel n°54 16800 Soyaux.

Pour passer une petite annonce - Dream n°37

Tarif des PA

	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se reserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ❑ Achats ❑ Ventes ❑ Contacts

SELECTION CD-ROM

3000 JPEG Textures 129 Frs
3DCD Vol 1 69 Frs
3DCD Vol 2 69 Frs
Aminet 17 le 16 Janv 79 Frs
Aminet 16,15,14,13,12,10 79 Frs
Aminet Box 3, 2, 1 189 Frs
Amiga Developer 99 Frs
Amiga Repair Kit 259 Frs
Anime Babes 189 Frs
Assassins Vol 1 79Frs
Do It 2 249 Frs
Emulateur Unlimited 129 Frs
Euro CD Vol 1 89 Frs
Fresh Fout Vol 2 89 Frs
Gateway Vol 2 129 Frs
Global Amiga Experience 79 Frs

In To The Net (2 cd) 119 Frs
Learning Curves 129 Frs
Light Rom 4 199 Frs
Magic Publisher (4 CD) 269 Frs
Magic WB Enhanced 109 Frs
Meeting Pearls 4 89 Frs
Mods Anthology (4 cd) 219 Frs
Octamed 6.0 CD 119 Frs
Personnal 7.0 390 Frs
Sound Terrific 2 (2 CD) 119 Frs
UPD Gold 199 Frs
System Boostes 139 Frs
World Atlas 209 Frs
Wordworth 6.0 690 Frs
AUTRE TITRE TELEPHONEZ NOUS

SELECTION DOMAINE PUBLIC

FDP 1814 Deluxe Galaga AGA Le Classique par Excellence (c)
FDP 1828 Green 5 Un Excelent Clone De Flashback (a)(b)(c)
FDP 1833-36 Desert Apache Superbe Jeu en Full Video M. (c) + HD
FDP 1848-50 Tomcat F16 Superbe Jeu En Full Video Motion (c) + HD
FDP 1859 Manglen Fenders Jeux de stock cars (a)(b)(c)
FDP 1863 Stefive Nouvelle version de tetris (c)
FDP 1869 Argus Un shoot'em up aux superbes graphiques (b)(c)
FDP 1870 Amonopoly Belle version du monopoly (a)(b)(c)
FDP 1904 Beetle Un jeu de plate formes bien réalisé (a)(b)(c)
FDP 1908-09 Chaneque Un clone Des lemmings (a)(b)(c)
FDP 1911 Dragons cave Un jeux de role sympas (a)(b)(c)
FDP 1912 E-Type Un clone de jeux asteroids (c)
FDP 1913 Eart invaders souvenez de space invaders (a)(b)(c)
FDP 1940-42 Pack jeux WB Vol.2 dse jeux pour WB (a)(b)(c)
FDP 1943-48 Pack levels Worms 2 Devinez un peu (a)(b)(c)
FDP 1949 Pacman 3D Un pacman oni un 3D (a)(b)(c)
FDP 1968 Willy castle of dreams Platformes & aventure (a)(b)(c)
FDP 1971 Pearl démo (c)
FDP 1972 Stratego démo FDP 1973 Slamtilt démo (hd)
FDP 1974 Streetfigterx 2 démo FDP 1975 Aliea breed 3D démo
FDP 1976-77 Alien breed 3D 2(hd) FDP 1978 Extreme racing 2 (hd)
FDP 1979 Applejack Un jeux plus qu'intèressant (a)(b)(c)
FDP 1980 Slipstream Preversion du Cloue de Wipe Out
FDP 1982-83 Blobz Preversion de cette grande nouveaute (c) + HD

FDP 2000-01 Turbolode 2 Lode runner Version Amiga (b)(c)+HD
FDP 2002-03 BonlderDash Qui ne le connais pas Idem C64 (b)(c)
FDP 2004 Breed96 Jen ressemblant fortement a Dune 2 (c)
FDP 2005 Amrword Un Doom tres rapide et bien realisé (c)
FDP 2006-07 Aerialracers Jeu tire de Skidmarks (b)(c)
FDP 2096 Deluxe Pacman AGA Essayer de deviner ??? (c)
FDP 2115 Road To Hell Slendide course de voiture (a)(b)(c)
FDP 2133-34 Star Trek Jeu d'aventure tire de le serie (a)(b)(c)
FDP 2132 Raise of the Titanic Explorez Le Titanic (a)(b)(c)
FDP 2152 Air Ace 2 Clone de 1942 , On ne le presente plus (a)(b)(c)
FDP 2169 BombJack Versian celebre de ce jeu tres connu (a)(b)(c)
FDP 2171 Batman Shoot them up tres renssi (a)(b)(c)
FDP 2175 Air Warrior Le Flight Similator du DP (a)(b)(c)
FDP 2181 Real Popeye Version Officiel de ce classic (a)(b)(c)
FDP 2292-94 Klondike 2 Le jeu de reussite !!! (c) + HD
FDP 2400 Shapshifter Dennlere Vers de cet Emulateur MAC (c) + HD
FDP 2404 PC Task Emulation PC Demo La Derniere Vers (a)(b)(c)
FDP 2409 CPC Emulateur des CPC 464-664-6128 (a)(b)(c)
FDP 2600 Magic WB Embellis Votre Workbench (b)(c) + HD
FDP 2651 Mui 3.6 Ameliore l'interface Graphique , (b)(c)
FDP 2655 Textimage AGA 3.65 Enfin une Nouvelle Version (c)
FDP 2676 Softmem Double votre Memoire (b)(c)
FDP 3008-05 Mod Film & Serie FDP 3010-14 Sample Guignols
FDP 4000-10 Image Disney FDP 4100-05 Image X-Files
FDP 6200-19 Mod Best of Dance FDP 6026-56 Mod Techno Vol2
FDP 8000 browser V3.09 La toute derniére version (b)(c)
FDP 8001-06 Hd installers, la totale (b)(c)
FDP 8007-08 Tsmorph Faites du morph meme sur le uet (b)(c)
FDP 8009-12 Pack uet Tous pour voyager sur le net (a)(b)(c)
FDP 8013 VirusZ Dernlere ver de cet antivirus efficace (a)(b)(c)
FDP 8014 Stylus Drivers DP pour tres les Epson Stylus (a)(b)(c)
FDP 8015 Zipmount Montez vos lecteurs zip en mac,Pc (b)(c)
FDP 8016 Stoue Traker Exellent traker 8 Voies (a)(b)(c)
FDP 8017 Golded Derniére vers de cet éditeur de texte (b)(c)
FDP 8018 BD 3.2 Derniére vers de cette base de données (b)(c)
FDP 8019 Magnificad Faites vos plan sur amiga en 3D (c)
FDP 8021 StarMenu Démarrer vos applications en Win95 (b)(c)
FDP 8022 Argue Vous détester le Cli alors vous l'adorerez (c)+mui
FDP 8023-25 PAck Anim regardez ts les anims avi,mpeg,ect (b)(c)+mui
FDP 8026 Taggers 2.01 faites vos tags sur le uet (b)(c)
FDP 8027-28 Amivideo Base de données pour videos cass (b)(c)
FDP 8029-30 Imagemidlo Converrtis vos images 17 formats (b)(c)
FDP 8031 Playstation Stuff Rippez Des images de jeux PCX (c)+HD
FDP 5990 Boris-disco Boris le clip (c)+(hd)

SELECTION MATERIELS

Tous les HD sont Installés avec 120 Mo du DP

Disq Dur 1. 1 Go 1190 Frs
Disq Dur 2. 1 Go (Tower) 1680 Frs
Disq Dur 2. 4 Go (Tower) 1780 Frs
Lecteur Zip Iomega Scsi 2+ Drs 1060 Frs
Rack Mobile Pour Disque sur 190 Frs
Lect CD x 4 + Charg 4 cd Atapi 590 Frs
Lect CD x 8 760 Frs, Lect CD x 10 820 Frs
Surf Squirrel 2 780 Frs
Manette 1er Prix (Tres robuste) 50 Frs
Manette Micro Switch 135 Frs
JoyPad CD32 Compatible A1200 155 Frs
Sourie 540 DPI Special Amiga 149 Frs
Lecteur Disquette HD INTERNE 650 Frs
Lecteur Disquette DD INTERNE 390 Frs
Lecteur Disquette DD EXTERNE 450 Frs
Cable // 55 Frs - Cable Peritel 75 Frs
Parnet + log 95 Frs -Sernet+ log 95 Frs
Nappe 2.5 -> 3.5 + allm pour HD 80 Frs
Rallonge 2 Ports IDE (80 Cm) 220 Frs
Interface Atapl 4 peripheriques 180 Frs
Alimentation 250 Watt 250 Frs
Imp Epson Stylus 200 Coul+Drs 1650 Frs
Imp Epson Stylus 500 Coul+Drs 2050 Frs
HP 2 x 100 Watts Ampli. 2 Voie 310 Frs
HP 2 X 60 Watts Ampli. 2 Voie 160 Frs

A1200 + Pack (10 Logiciels) 3160 Frs
A1200 HD + Pack (11 Logiciels) 3960 Frs
Moniteur Tts Resolu. Amiga 14" 2260 Frs
Moniteur Tts Resolu. Amiga 15' 3860 Frs
Moniteur Tts Resolu. Amiga 17' 7260 Frs
Memoire : 4 Mo ->160 Frs
8 Mo -> 260 Frs / 16 Mo ->560 Frs

SERIE BLIZZARD IV
Carte 1230 50 Mhz + Mmu 1160 Frs
Carte 1240 40 Mhz + Copro / Mmu 1980 Frs
Carte 1260 50 Mhz + Copro / Mmu 4470 Frs
Carte 2040 40 Mhz + Copro / Mmu 2830 Frs
Carte 2060 50 Mhz + Copro / Mmu 5240 Frs
Interface SCSI 2 pour BLIZZARD 750 Frs
Copro pour BLIZZARD 1230 50 Mhz 690 Frs

SERIE CYBERSTORM MK II
Carte 68060 50 Mhz + Copro / Mmu 5380 Frs
Carte 68040 40 Mhz + Copro / Mmu 3140 Frs

SERIE MAGNUM DISPO
Carte 1230 25 MHz + Copro 890 Frs
Carte 1230 40 MHz + Copro 1340 Frs
Carte 1240 25 MHz 2150 Frs
Carte 1240 40 MHz 2890 Frs
Carte 1260 50 MHz 5190 Frs

TOUTES LES CARTES MAGNUMS SONT LIVREES AVEC DIRECTORY OPUS 4.12

SELECTION JEUX ET JEUX CD A1200

Alien Breed 3D 2 219 Frs
Bog Rots 189 Frs
Breathless 219 Frs
Burn Out AGA 189 Frs
Capital Punishment 229 Frs
Coala 129 Frs
Exile 129 Frs
Extreme Racing 129 Frs
Fighting Spirit 219 Frs
Jet Pilot 189 Frs
Odyssey 189 Frs
Pinball Prelude 189 Frs
Primal Rage AGA 229 Frs

Skamtilt AGA 189 Frs
Speris Legacy 149 Frs
Super Skidmarks 99 Frs
Total Football 189 Frs
Touring Car Challenge 99 Frs
Trapped 189 Frs
Virtual Karting 129 Frs
Watchtower 189 Frs
World Golf 189 Frs
XP8 189 Frs
Zeewolf 2 189 Frs
Kang Fu (jeu CD) 219 Frs
Fighting Spirit (jeu CD) 229 frs

ET TOUJOURS CHEZ FINAL-DP
10 Frs LA Disquette
4 Achetées-> 1 *
10 Achetées-> 3 *
20 Achetées-> 7*

(a) -> A500
(b) -> A600
(c) -> A1200

*disk gratuit a CHOISIR

03.20.08.48.81 FINALDP 03.20.08.48.81
394 Avenue de Dunkerque
59130 LAMBERSART

VENTE UNIQUEMENT PAR CORESPONDANCE
CHEQUE-MANDAT Libelle à FINAL-DP OU Cont-Remb.

ATTENTION LES FRAIS DE PORTS DE 25 FRS SONT OBLIGATOIRES

Designation:_____

_____

_____

_____

_____

Nom :_____

Prenom :_____

Nbrs disks..... x 10 .....
Montant materiel..... .....
Frais obligatoire..... 25.....
Frais de port cd rom..... .+ 5.....
Frais de port materiel.....+60.....
Option recommander.....+15.....
Option contre rembou..... +45.....
catalogue sur disk..... +15.....
Etranger..... +20.....
Machine:.....
Tel:.....

Vos OBSERVATIONS :

TOTAL :

ADRESSE.....

.....

VILLE.....

CODE POSTALE..... AMIGA JANVIER 1997

OUI JE M'ABONNE AU CLUB FINAL - DP
POUR LA SOMME DE 150 FRANCS

ET COMME CADEAUX DE BIENVENUE JE CHOISIS :

AMINET 7 OUI NON
AMINET 8 OUI NON
1 MANETTE OUI NON

Entourrez votre choix

★★★ *"De nombreuses fonctions puissantes qui en font un excellent produit"* **Dream**

"Imagine se positionne en concurrent de logiciels professionnels bien implantés" **Pc Team**

850 francs

Prix spécial
réservé aux lecteurs de Dream pour la mise à jour vs

Imagine 5.0

Enfin disponible !

Le plus ancien des logiciels de création 3D est enfin disponible dans sa toute dernière version .
Le logiciel comprend des fonctions de modélisation avancées, de rendu en ray-tracing, d'animation et de post-production. Incontournable pour les passionnés d'images virtuelles.

Parmi les nouveautés :

- **Le support Arexx**
- **Antialisaing adaptif**
- **Effet lens flare (simulation des réflexions parasites)**
- **Effet haze (création de halos)**
- **Effet shredder (explosion d'objets en particules animées)**
- **Textures de lumière (stores vénitiens, pénombre douce...)**
- **Et bien plus...**

- Oui, je commande pour Amiga -

❑ **L'upgrade Imagine 5.0** (je possède déjà la version 4.0) au prix de 850 francs (port compris).
❑ **Le manuel en français** au prix de 250 francs (port compris).
Ci-joint un chèque de ..... francs à l'ordre de Sofacode.
Offre à renvoyer à Sofacode/Infologic, C. Seron - 5, rue Alfred de Vigny - 30320 Marguerittes.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Signature

Renseignements tél/fax : 04 66 75 55 94. Envoi sous 15 jours.